



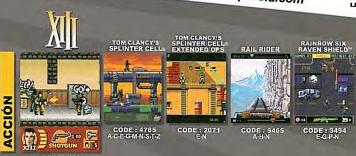


DISPAROS

CODE: 1954 A-C-E-H-K-M-N-S-Z









CODE : 9236 A-C-E-N Envía un SMS al 5525**
La palabra JUEGO + MODELO MOVIL. Ej. Si tienes un 7650, envía JUEGO 7650 y sigue las instrucciones
O Ilama al 806 556 555* y sigue las instrucciones!

Para saber si puedes descargártelo, asegúrate de que las letras entre tu terminal y el juego coinciden.
Nokia 3510i: N/Nokia 7210, 7250, 6610, 6100, 5100, 3300, 3100, 6800: E
Nokia 7650, 3650, N-Gage: C/Nokia 3410: A
Sony Ericsson T610: B/Motorola T720: M/Motorola V300, V500, V525, V600: K
Sharp GX10: S/Sharp GX20: T
LG 5300i, 5400: L/Sagem My V-65: Z
Siemens S55,M55: G/Siemens SL55: P/Siemens M 50: H/Siemens C55: I
Si tienes cualquier duda contactanos en www.gameloft.com en la sección de ayuda

*Va 808: 1,08 Cmin desde uma linea fija y 1,40 Cmin desde um movil, IVA Include

Via 808-1,06 Emin desde una linea fija y 1,40 Emin desde un mövli, IVA Incluid

Via 808-1,06 Emin desde una linea fija y 1,40 Emin desde un mövli, IVA Incluid

Via SMS to cargan 1,040SMS (4 SMS per descarga de un jugo a color y 3 SMS per la descarga de un jugo en blanco y negro). También incurrirás en los costes de SMS y WAP que tengas contratados con tu operator. Deberás tener SUFICIENTE crédito para recibir el jugo.

Nos reservamos el derecho de utilizar los datos envitados para posibles operaciones frotaras. Gamelott podrá contactarte vía sms para ofrecerte nuevas promociones de sus juegos. Dispones observados para por la electrica con la cuesto, de recibiración y de limitación de datos, ya que somos los unicos destinatarios de los mismos.





Más juegos y más móviles en www.gameloft.com





www.revistaoficialxbox.net

Director Edición Española José Emilio Barbero (xbox.mad@mcediciones.es) Orense, 11 · 28020 Madrid Tel: 91 417 04 83 · Fax: 91 417 05 33

Jefa de Redacción Rosa Delamo (xbox.bcn@mcediciones.es)
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 · Fax: 93 254 12 62
Maquetación Celia Minguez
Colaboradores y Traductores Àlex Ventosa,
Carles Sierra, José Luís Coto, José Raúl
Sotomayor, Alfredo Biurrun, Raúl Pérez,
Sabas Delamo, Öscar Broc y J. L. Logan.
Fotógrafo Sebastián Romero

Directora Comercial y publicidad Carmen Ruiz (carmen.ruiz@mcediciones.es) Tel: 93 254 12 50 • Fax: 93 254 12 61

Suscripciones
Manuel Núñez
Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59
(suscripciones@mcediciones.es)



Editora Susana Cadena Gerente Jordi Fuertes Redacción, Administración y Departamento de Publicidad Paseo San Gervasio, 16-20 Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 62 08022 Barcelona

Distribuye COEDIS S.L. Avda. Barcelona, 225 Tel. 93 680 03 60 08750 Mollns de Rei - Barcelona Delegación en Madrid c/ Alcorcón, 9 Poligono Industrial Las Fronteras Torreión de Ardoz - Madrid

Fotomecánica MC Ediciones, S.A. Paseo San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona

Imprime CAYFOSA-QUEBECOR Tel: 93 565 75 00

Impreso en España (Printed in Spain) Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 6,95 € Depósito Legal: B-2430-02 01/04

Los artículos impresos en este número han sido tomados de la versión estadounidense y británica de Oficial Xbox Magazin». El copyright 2002 es propiedad de Imagine Media Inc. o de Future Publishing Limited. Todos los derechos están reservados. Publicados con autorización. La reproducción en cualquier forma, lengua, en todo o en parte sin la presia autorización por escrito está expresamente prohibida. Xbox es una marca de Microsoft Corporation en E.E.U.U. y otros países y la Revista Oficial Xbox es utilizada por MC Ediciones, S.A. bajo licencia. Para más información contactar con Dom Bearen (dom. bearen offuturenet.co.uk) International Development Director; Claire Morgan (claire.morgan/e futurenet.co.uk) International Business Manager o David Barrow (dobarrow@timaginemedia.com) Global Brand Manager.





Todos de acuerdo

4

ESTE MES apreciaréis la inclusión de una pequeña novedad en la ficha de información que figura en los análisis de todos los juegos: hemos comenzado a incluir la edad recomendada por el código PEGI que figura en el etiquetado de los videojuegos.

Ello es fruto de un acuerdo al que a finales del pasado año llegaron por una parte aDeSe (Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software) y los principales grupos editoriales de nuestro país, entre ellos MC Ediciones.

Aunque la noticia ha pasado tal vez algo desapercibida, lo cierto es que no por ello carece de una importancia más que notable, pues entre otras cosas supone que los medios especializados nos adherimos de una forma ya no teórica sino plenamente activa al código de regulación PEGI (Pan European Game Information), elaborado y adoptado por la mayoría de los países europeos.

Aunque fundamentalmente el contenido de este acuerdo vincula a las revistas de videojuegos a incluir de una forma claramente visible la edad del usuario recomendada por PEGI, también se establece la voluntad de los medios especializados para «observar una especial sensibilidad a la hora de emitir sus comentarios acerca de los juegos que reproduzcan acciones socialmente reprobables, evitando en todo momento ensalzar dichas acciones».

Es importante reseñar que no se trata en ningún momento de una obligación y sí de un compromiso, o lo que es lo mismo: no se trata de una forma de censura, sino de la aplicación de una mínima ética -incluso simplemente de un poco de sentido común- a la hora de redactar nuestros artículos.

Es evidente que todos los que amamos el mundo de los videojuegos -y con más razón los que trabajamos en él- tenemos el deber de protegerlo frente a los reiterados ataques de los que ha venido siendo víctima por ciertos sectores. Tanto la adopción del código PEGI como el acuerdo suscrito entre aDeSe y las revistas especializadas, deja sin muchas de las armas habitualmente esgrimidas a estos sectores.

Aunque, evidentemente, éste no es ese el único objetivo del acuerdo ya que también quiere facilitar a todos los lectores de las revistas de videojuegos una información más completa de los productos analizados. Esperamos pues que sea de vuestro agrado.

José Emilio Barbero

Director





↑ GRABBED BY THE GHOULIES // 048



↑ TONY HAWK UNDERGROUND // 054



↑ BROKEN SWORD // 058



REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

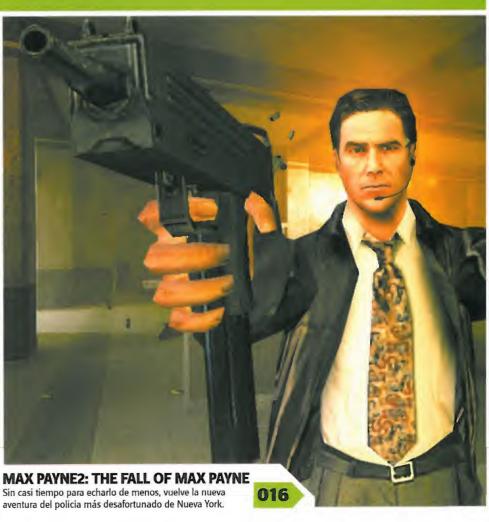
Sumaric>23



TRUE CRIME: STREETS OF L.A.

Luxoflox convierte este título en una película interactiva que contiene una gran cantidad de mecánicas de juego.







RED NINJA

USIVAS





inacked Out Points 725 **NEED FOR SPEED: UNDERGROUND** Una mezcla explosiva: tuning en su estado más pu-

Transpórtate al Japón del siglo XVI y asume el

papel de una dulce jovencita llamada Kurenai.



EDITORIAL

006

001 Todos de acuerdo

PRIMER VISTAZO

Race Driver 2 Red Ninja

ACTUALIDAD

Noticias Cartas

014 Desde el Foro

REPORTAJE

Max Payne 2: The Fall of Max Payne

ANÁLISIS

022

032

034

036

038

040

042

050

Tom Clancy's Rainbow
Six 3
True Crime: Streets of L.A.
Wallace & Gromit
Medal of Honor: Rising Sun
Sega GT Online
Need for Speed: Underground
El Hobbit
Counter-Strike
Bionicle
Crimson Skies: High
Road to Revenge
Los Sims toman la calle
Grabbed by the Ghoulies
Robin Hood: Defender of
the Crown
Links 2004
Tony Hawk Underground
Harry Potter: Quidditch
Copa del mundo
Broken Sword: El Sueño
del Dragón

del Dragón Bloody Roar Extreme Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy Ghost Recon: Island 060

Thunder

Mission Impossible:
Operation Surma
Secret Weapons Over
Normandy
Outlaw Volleyball
Batman The Rise Of Sin Tzu
Arx Fatalis
Roadkill
Crash Nitro Karts

076

PLAY: LIVE

Noticias Análisis: Rainbow Six 3

Directorio análisis 84

PLAY: MORE

Explicación DVD El Gran Reto

Sesión de cine

96 Próximo número

DEMOS EN EL DVD

Grabbed by the Ghoulies Wrath Unleashed Armed & Dangerous

Freaky Flyers
NHL Hitz: Pro
Buffy the Vampire Slayer:
Chaos Bleeds

Wallace & Gromit in Project Zoo

PELICULAS EN EL DVD

Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Rogue Ops Conflict: Desert Storm II

>> Arx Fatalis >> Terminator 3: Rise of the Machines

>> RalliSport Challenge 2



The Ultimate Racing Simulator

Secuela de PRO que ofrece un aspecto prometedor

DESARROLLADOR: CODEMASTERS
EDITOR: CODEMASTERS
LANZAMIENTO: PRIMAVERA 2004
JUGADORES: DE 1 A 2 UTILIZANDO PANTALLA
PARTIDA: DE 1 A 12 UTILIZANDO XBOX 12

LA EXCELENTE serie PRO nunca ha dejado de reinventarse. La introducción de una potente y envolvente trama a este simulador de carreras constituyó la última entrega. Así, PRO Race Driver no era una mutación sino un salto evolutivo significante en lo que respecta a los juegos de carreras. Confirmando teorías acerca de determinados genes exitosos, el elemento trama juega un papel preeminente en este descendiente de PRO, si bien el nuevo rasgo que Race Driver 2 exhibe de una forma tan patente es una diversidad absolutamente sorprendente.

La primera cosa que salta a la vista es el enorme avance en cuanto a gráficos experimentado por *Race Driver 2*, incluso sobre el ya de por si brillante trabajo de *PRO*. Un nuevo motor de modelado muestra todo lo que es capaz de hacer Xbox, con unas texturas y una iluminación extraordinarias, que proporcionan mayor vibración y realismo gracias a efectos estilo «iris» y a una gran profundidad de campo. Todo ello convierte el mundo del juego en

una cosa mucho más cercana a la experiencia real. Esta trama más profunda puede hacerte creer, incluso que te hallas sobre la propia pista.

La siguiente sorpresa que surgió durante la conducción de prueba fue, sin darle la menor importancia, la afirmación de que Race Driver 2 no sólo ofrecerá circuitos de coches de turismo sino que abarcará 15 estilos de carreras distintos. Desde Rally y Rally Cross, hasta Ice, Classic Car, Street e incluso Grand Prix, pasando por GT Sports Car, VP Supercar y Global GT. No importa que hayan eliminado las siglas PRO del título y hayan añadido el subtítulo The Ultimate Racing Simulator. En caso de que Race Driver 2 acabe con tan sólo la mitad de los estilos de carreras prometidos, nos llevará hacia lugares a los que jamás nos ha llevado ningún otro titulo de carreras.

No tan sólo resulta más ecléctico que el garaje de *Top Gear*, sino también nos proporcionará soporte completo para correr emparejados a través de *Xbox Live*, en todos los estilos de carreras. Nosotros lo preguntamos, pero desgraciadamente lo único que no se podrá hacer será enfrentar clases distintas en *Live*. Así pues, nada de enfrentar Rally y Grand Prix. Sin embargo, existe otro atractivo adicional: el añadido de la declaración de siniestro total de los modelos de coche de los que se ha obtenido la licencia. Estamos ansiosos por destrozar un Aston Martin V12 Vanquish. iNi que fuéramos James Bond!



↑ 10-4 Smokey. Se trata del Bandido. Mucho cuidado con enfadarte.



↑ Si, es otro Ford, ipero te prometemos que esto no es Ford Racing 3!

PRIMER VISTAZO EXCLUSIVA MUNDIAL // RACE DRIVER 2: THE ULTIMATE RACING SIMULATOR



) NEORMACIÓN ADICIONAL

>> ALGO DE EÍSICA Un nuevo sistema físico proporcionará factores avanzados, incluida la deformación de los neumáticos a la hora de tomar una curva, fuerzas centrifugas y aerodinámica compleja para todos los modelos de coche. En total habrá 35 coches. Cuarenta ingenieros de juego especializados en deportes del motor se ocupan de ello en Codemasters.

>>> SERIES MUNDIALES
Se dispone de la licencia de muchas carreras
y circuitos, así como de
coches y ubicaciones
famosas repartidas por
todo el globo, entre las
que se incluyen Donington Park, Laguna Seca,
Surfers Paradise, Euro
Speedway, Kyalami y
Road America. En total
habrá la extraordinaria
cantidad de 56 circuitos.



↑ Comprendemos que os hayáis asegurado la licencia de la Fórmula Ford. iEl próximo mes aparecerán coches de otros fabricantes!



♠ iPor fin! Por la primera curva aparece un... No, no, itambién es un Ford!



↑ Ford.

CARRERAS VERTIGINOSAS

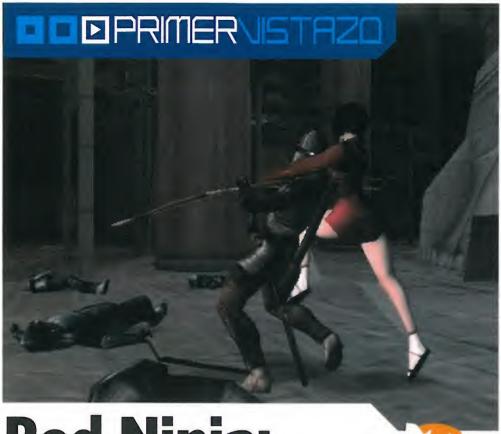
LA NUEVA trama está pensada para introducirnos en los diversos estilos de cada apartado de carreras. La respuesta, tal como parece ser la solución de todos las actuales dudas complicadas, es realismo estilo TV. Race Driver 2 nos mostrará a 12 individuos batallando a través de todos los formatos de carrera, en pos de la máxima recompensa: la oportunidad de participar en el Masters Grand Prix. La eliminación aportará emoción al juego y el planteamiento cinemático será visualizado desde una perspectiva en primera persona, del personaje que compite.



↑ Todo lo que haces se halla impulsado por Ford.



♠ Ford. iPero están a punto de llegar otras 30 licencias!



Red Ninja: End of Honor

Acción al más puro estilo samurai escrita por un director de cine japonés

DESARROLLADOR: TANJI
EDITOR: VIVENDI
LANZAMIENTO: NOVIEMBRE 2004

RED NINJA ha permanecido escondido años y más años, hasta que por fin fue desvelado en el Tokyo Game Show a finales de septiembre del año pasado. La acción transcurre en Japón durante el siglo XVI y juegas en calidad de una dulce jovencita llamada Kurenai, cuyo mundo se desintegra cuando ella y su padre son atacados por el nada respetable Black Lizard Clan. El padre no consigue sobrevivir y a Kurenai la dejan abandonada, colgando de un cable enrollado alrededor de su cuello. Gracias a una pirueta al más puro estilo Matrix, logra sobrevivir y, comprensiblemente, está irritada. Dios se apiade del Black Lizard Clan cuando logre cazarlos...

El productor Sean Krankel nos acompañó para mostrarnos una versión muy primeriza, que exhibía lo que él cree que constituye la característica clave de este juego de lucha y aventura: un arma mortal en forma de cable, capaz de cortar y hacer picadillo a los contrincantes. Obviamente, se trata del mismo pedazo de cable que había sido utilizado para matar al padre de Kurenai, así que ya puedes imaginar la que se va a armar

cuando los malos reciban su merecido. Este nudo corredizo se convierte en el arma principal del juego. Su uso más importante consiste en matar de forma violenta a todo el mundo que se ponga en contacto con él, pero existen varias formas de desmembrar al enemigo. Se puede elegir una determinada parte del cuerpo de los oponentes y destrozarlos hasta provocarles la muerte, rebanarlos por la mitad y colgarlos hasta que su cabeza estalla. No apto para pusilánimes.

A la hora de ponerse manos a la obra con este tema de estrategias exterminadoras profundamente dolorosas, Kurenai goza de la habilidad de poder dislocar sus propias extremidades para intentar escapar de las situaciones complicadas en las que se halla. Exactamente cómo se las apaña no se sabe todavía, pero nos han asegurado que no quedaremos decepcionados.

Y como ocurre con cualquier mujer asesina que se precie, un guiño del ojo y no un dedo en el ojo es todo lo que los hombres necesitan para distraerse. Kurenai aprovecha esta circunstancia y utiliza sus encantos femeninos para conseguir que los guardias se entrometan en cuestiones que no les incumben. Lo que hagas con ellos, tú mismo debes decidirlo. Nuestras primeras impresiones son que va a resultar interesante. La cantidad de opciones de uso del cable resultan literalmente mareantes. Pronto te contaremos más cosas.



↑ Utiliza el cable de acero para balancearte de un sitio a otro, y para cortar.



↑ Kurenai se mueve con rapidez y se agacha para evitar a los enemigos.



↑ Tu cable lo puedes usar para provocar serios dolores de cabeza.

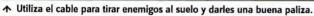


↑ Todas las llaves de exterminio van acompañadas de mucha sangre.

PRIMER VISTAZO EXCLUSIVA MUNDIAL // RED NINJA: END OF HONOR









↑ Para pasar desapercibido deberás moverte sigilosamente.

RODARÁN CABEZAS

COMO PUEDES ver en estas capturas de pantalla, los pedazos de cuerpos que vuelan será algo habitual.

Utilizando el cable de acero, puedes hacer picadillo a varios enemigos a la vez con tan sólo pulsar un botón. Apuntando a la cabeza y disparando el cable, puedes arrastrar a los oponentes hasta causarles la muerte o anudarles fuertemente el cable alrededor de su cabeza hasta que explotan. Si otros adversarios se ponen en contacto con el cable, también sufren un triste final. Cuando los tienes atrapados, puedes saltar hasta situarte encima de una columna y anudarles fuertemente el cable hasta colgarlos.



♠ Con un movimiento, matas varios enemigos.



★ Es como pescar, pero con humanos en vez de con peces.



↑ Atraviesa edificios con la ayuda de tu amigo el cable



↑ Kurenai siente rápidamente deseos de venganza.

Kurenai goza de la habilidad de poder dislocar sus propias extremidades para intentar escapar de las situaciones complicadas en las que se halla



↑ No podemos imaginarnos que pueda llegar a existir un juego más sanguinario.





A lo largo de 2004 llegarán desarrollos largamente acariciados



HALO 2, Splinter Cell Pandora Tomorrow, Half-Life 2 o Doom 3. Los cuatro figuran probablemente entre los juegos que con más an-

sia esperan los usuarios de Xbox. Y los cuatro -si nada se tuerce por el camino- llegarán hasta nuestra consola -y casi con seguridad a ninguna otra- a lo largo de este año. Pero no serán los únicos.

Lo que se experimenta al echar un vistazo a los lanzamientos previstos para estos próximos doce meses en las listas de las diversas editoras de software a nivel internacional es algo parecido a lo que debe sentir un niño cuando pega la nariz al escaparate de una pastelería: tantas cosas ricas casi al alcance de la mano y un único obstáculo que nos separa de ellas.

Sólo que en nuestro caso no es un cristal lo que nos mantiene a distancia, sino simplemente una mera barrera temporal que irá inexorablemente derribándose a medida que pasen los meses.

Y según lo vaya haciendo, tendremos ante nosotros juegos de acción tan prometedores como Kameo: Elements of Power, Ninja Gaiden, Dead or Alive Online, Dead or Alive 4 Code Cronus, Perfect Dark Zero, Thief 3, Hitman 3, Star Wars: Republic Commando, Star Wars: Battlefront, Full Spectrum Warrior, Operation Flashpoint, Quake IV, Spider-Man 2, Call of Duty, Spawn, Freedom Fighters 2, Ghouls'n'ghosts, Shadow Ops, Prince of Persia: The Sands of Time, Tigre y Dragón, Starcraft: Ghost, Alias, Mortal Kombat VI, Otogi 2 o el pack con GTA III y Vice City. Casi nada, vamos...

Pero es que los aficionados al rol y la aventura tendrán ante si juegazos del calibre de Fable, Sudeki, Jade Empire, True Fantasy Live Online, Deus Ex: Invisible War, Star Wars: Knight of the Old Republic 2, X-Men: Legends, X-Files o The Bard's Tale.

Y quienes prefieran los juegos de conducción pronto podrán disfrutar de Rallisport Challenge 2, Race Driver 2, R: Racing Evolution, Driver 3, The Fast and the Furious o Richard Burns Rally.

Con todo, y habiendo mencionado tantas y tan buenas promesas que pronto se harán realidad, hay que decir una vez más que nos hallamos ante la punta de un iceberg de un tamaño tan grande que cuesta imaginarlo. Basta pensar que hay compañias como Electronic Arts o LucasArts que prácticamente no han desvelado su línea de lanzamientos en 2004. Además, también tenemos que tener presente que no será hasta mayo de este mismo año, con la celebración de la feria E3, cuando muchas de las compañías del sector saquen a relucir sus ases guardados en la manga.



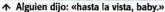
LES CAR



Volverá

Atari anuncia Terminator 3: Redemption







↑ Arnie quiere ser gobernador...

AHORA que apenas hemos empezado a disfrutar de la última entrega en videojuego de la saga Terminator, bautizada como

Rise of the Machines, Atari acaba de anunciar el desarrollo de un nuevo juego basado en esta franquicia.

Se trata de Terminator 3: Redemption, y es un juego de conducción y combate en tercera persona que transcurre en unos escenarios bastante más amplios que los del titulo anteriormente mencionado.

El juego está siendo desarrollado por Paradigm Entertainment y su lanzamiento está previsto para el verano de este mismo año. Cuando podamos te ofreceremos un avance del nuevo juego del gobernador.

Breves

GALLEON: IPOR FIN!

Cuando los innumerables retrasos en su lanzamiento por cuestiones de diversa índole hacian temer por su futuro, la compañía inglesa Sci ha confirmado que serán los encargados de publicar a nivel internacional Galleon, el proyecto de Toby Gard -creador de Tomb Raider-, en la primavera de 2004.

PATADA A SEGUIR

Uno de los deportes más populares en Inglaterra o Australia, el rugby, va a contar pronto con su propio juego gracias a Acclaim, que acaba de anunciar de forma oficial el próximo lanzamiento de World Championship Rugby en marzo de 2004.

VUELVE VIRTUA FIGHTER

Una de las sagas más respetadas dentro del género de los juegos de lucha va a regresar, pero en forma de... RPG. Virtua Fighter: Cyber Generation serà desarrollado por AM2 para Sega a partir de una idea de Yu Suzuki, originalmente conocida como Virtua Fighter Quest.

FA V NAMCO LINEN FLIEDZAS

Electronic Arts distribuira en nuestro país dos de los dos próximos lanzamientos de Namco en Xbox. Se trata de R: Racing Evolution y Spawn Armageddon. La fecha de salida de ambos juegos es marzo de 2004.

DEL COMIC A XBOX

Los personajes de la Marvel continúan siendo un filón para los desarrolladores de videojuegos y para el cine. El próximo en llegar a ambos formatos es The Punisher, cuya traslación a videojuego correrá a cargo de THQ.

Renacidos

Vuelven renovados dos clásicos del videojuego



El primero, un legendario RPG que fue publicado hace ya la friolera de 20 años, vuelve de la mano de su creador, Brian Fargo, que ha decidido resucitarlo en las consolas de nueva generación con un look 3D totalmente puesto al dia.

En cuanto al segundo, Sierra ha decidido repescar una se las sagas más carismáticas dentro del género de las aventuras gráficas; aunque de momento no está muy claro si Al Lowe -creador de la serie- intervendrà de forma activa en este provecto, si se conocen algunos detalles del juego, como que se llamará Magna Cum Luade. Tal vez lo más llamativo de esta aventura es que no estarà protagonizada por el inefable Larry, sino por su sobrino Larry Lovage. Eso sí, el caracteristico humor picante de la serie no faltarà a la cita...



↑ Ya lo decía Gardel: «20 años no es nada...»



↑ «Estoooo... ¿estudias o trabajas»

Poderosa-mente

Anunciado Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy



TAL VEZ hayas oído ya hablar con anterioridad de este juego ya que hasta hace poco se trataba de un proyecto denominado Espiongie. Pero aprovechando el anuncio oficial de su desarrollo y la confirmación de su fe-

cha de lanzamiento -verano de 2004- Midway ha aprovechado para rebautizarlo con el nombre de Psi-Ops.

Se trata de un innovador juego de acción en tercera persona que gira en torno a las habilidades psíquicas de su protagonista, Nick Scryer, que además de un variado arsenal de armas utilizará los poderes de su mente -entre los que se incluyen la telequinesia o el control mental- para combatir contra el Movimiento, una organización terrorista que pretende socavar el orden mundial.

Otro de los aspectos más llamativos del juego es poseer un desarrollo no lineal y contar con diferentes finales.





↑ Exhibición de piroquinesia. ↑ Hay ocho niveles diferentes.

Una buena causa

eBay subasta 8 Xbox muy especiales



zas en beneficio de UNICEF subastando una Xbox firmada por el ex campeón del mundo de motociclismo Alex Crivillé. La experiencia fue tan gratificante que ahora las dos empresas, con la colaboración adicional de la cadena Centro Mail, van a repetir la iniciativa de nuevo a beneficio de UNICEF y su campaña «Educación de las Niñas». En esta ocasión, van a ser ocho las consolas que se van a subastar, tantas como las celebridades que se han sumado a la causa firmándolas: los futbolistas Ronaldo, Roberto Carlos y César Sánchez del Real Madrid, «El Mono» Burgos, Jorge y Fernando Torres del Atlético de Madrid, la

En el mes de abril, eBay y Xbox unieron sus fuer-

La subasta se realizará en dos fases, una primera que se desarrolló del 12 al 22 de diciembre, y otra que se celebra-

modelo Martina Klein y el actor Enrique San Francisco.



rá del 9 al 19 de enero. En cada una de las dos fases saldrán a subasta cuatro consolas Xbox al precio inicial de 1 euro. Sin duda una excelente iniciativa para una meior causa... venga, a pujar todo el mundo.



FECHA DE LANZAMIENTO DE LOS PRÓXIMOS IUEGOS PARA XBOX

PRUAI	INIOS JUEGO	S PAKA AD	UX
FECHA	JUEGO	DESARROLLADOR	EDITOR
INVIERNO	007: EVERYTHING OR NOTHING	EA	EA
	ADVENT RISING	MAJESCO	VIVENDI UNIV.
	ALIAS	ACCLAIM	ACCLAIM
	ARMED & DANGEROUS	PLANET MOON	ACTIVISION
	AUSTIN POWERS	POR CONFIRMAR	TAKE 2
	BARBIE HORSE ADVENTURES	COKTEL	VIVENDI UNIV.
	BEYOND GOOD & EVIL	UBISOFT	UBI SOFT
	BLOODY ROAR EXTREME	KONAMI	KONAMI
	CURSE	BRAT DESIGNS WANADOO	WANADOO
	DINOTOPIA: THE SUNSTONE ODYSSE	TDK MEDIACTIVE	TDK MEDIACTIVE
	DR. SEUSS' THE CAT IN THE HAT	MAGENTA	VIVENDI UNIV.
	ESPIONAGE	MIDWAY	MIDWAY
	FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL	BIOWARE	ТВС
	FREEKSTYLE	EA BIG	EA
	GHOST MASTER	SICK PUPPIES	EMPIRE
	GOBLIN COMMANDER: UTH	JALECO	JALECO
	LMA MANAGER 2004	CODEMASTERS	CODEMASTERS
	MAFIA	ILLUSION SOFTWORKS	TAKE 2
	MEDAL OF HONOR: RISING SUN	EA	EA
	MEMORICK THE APP. KNIGHT	MICROIDS	MICROSOFT
	MURAKUMO	FROM SOFTWARE	UBI SOFT
	NHL RIVALS 2004	MICROSOFT	MICROSOFT
	OPERATION FLASHPOINT: C.W.C.	CODEMASTERS	CODEMASTERS
	PAINKILLER PSYCHONAUTS	DREAMCATCHER DOUBLE FINE	MINDSCAPE
	ROLAND GARROS 2003	POR CONFIRMAR	WANADOO
	SCOOBY-DOO! MYSTERY MAYHEM	ART. MIND & MOVEMENT	POR CONFIRMAR
	SHINING LORE	PHANTAGRAM	PHANTAGRAM
	SHREK 2	POR CONFIRMAR	TDK MEDIACTIVE
	SNIPER ELITE	REBELLION	WANADOO
	SPONGEBOB SQUAREPANTS	ТНО	THQ
	SPY HUNTER 2	MIDWAY	MIDWAY
	SPY VS SPY	TDK MEDIACTIVE	TDK MEDIACTIVE
	STARCRAFT: GHOST	BLIZZARD	VIVENDI UNIV.
	STAR TREK: SHATTERED UNIVERSE	TDK MEDIACTIVE	TDK MEDIACTIVE
	STRIDENT - THE SHADOW FRONT	PHANTAGRAM	PHANTAGRAM
	STREET RACING SYNDICATE	EUTECHNYX	NAMCO
	THE HAUNTED MANSION	HIGH VOLTAGE	TDK
	THE SIMS BUSTIN' OUT	EA MIDWAY	EA
	THE SUFFERING THE X-FILES: RESIST OR SERVE	SIERRA	MIDWAY VIVENDI UNIV.
	TORK	TIWAK	POR CONFIRMAR
	TOTAL CLUB MANAGER	FA	EA EA
	UNREAL II	EPIC GAMES	ATARI
	WHIPLASH	CRYSTAL DYNAMICS	EIDOS
	WRATH UNLEASHED	THE COLLECTIVE	ACTIVISION
	ARMADA 2	POR CONFIRMAR	METRO
	A SOUND OF THUNDER	COMPUTER ARTWORKS	BAMI
	BAD BOYS II	BLITZ	EMPIRE
	CHARLIE'S ANGELS	POR CONFIRMAR	UBI SOFT
	COLD WINTER	SWORDFISH STUDIOS	VIVENDI UNIV.
	COMANCHE	NOVALOGIC	NOVALOGIC
	DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN	NOVALOGIC	NOVALOGIC
	FALCONE: INTO THE MAELSTROM	ZETHA GAMEZ POINT BLANK	VIRGIN
	FLAT-OUT	BUGBEAR ENT.	3DO
	FROGGER CLASSIC	KONAMI	KONAMI
	HAVEN: CALL OF THE KING	TRAVELLER'S TALES	MIDWAY
	INSIDE PITCH 2003	MICROSOFT	MICROSOFT
	LEGION	SEVEN STUDIOS	MIDWAY
	LOOSE CANNON	DIGITAL ANVIL	UBI SOFT
	мото х	KONAMI	KONAMI
	MUZZLE FLASH	JVC	MICROSOFT
	PILLAGE	BITS STUDIOS	POR CONFIRMAR
	POWERDROME	ARGONAUT	POR CONFIRMAR
	RUGBY LEAGUE	SIDHE INTERACTIVE	POR CONFIRMAR
	RUN LIKE HELL	INTERPLAY	VIVENDI UNIV.
	SHAYDE: MONSTERS VS HUMANS	POR CONFIRMAR	METRO 3D
	SUDEKI WILD RINGS	CLIMAX MICROSOFT IAPAN	MICROSOFT

*Estas fechas están sujetas a cambios

MICROSOFT

MICROSOFT JAPAN



NO CABE duda alguna: el tenis es ahora mismo uno de los deportes en boga en nuestro país. Después de que Ferrero consiguiese auparse al número uno de la ATP y tras llegar hasta la final de la Copa Davis -vale, venga, no hablaremos del equipo australiano-, ahora es Top Spin el que conquista lo más alto de la lista de ventas. Los datos, como siempre, nos han sido facilitados por Centro Mail.

1. TOP SPIN

EDITOR: MICROSOFT DESARROLLADOR: MICROSOFT

Probablemente el mejor juego de tenis de la historia del videojuego. Así de sencillo y así de contundente. Y con opciones para Xbox Live.

2. PROJECT GOTHAM RACING 2

EDITOR: MICROSOFT DESARROLLADOR: BIZARRE

Hace poco le dedicábamos nuestra portada y parece que vosotros también estáis de acuerdo: esta secuela es lo más de lo más en juegos de conducción.

3. TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3

EDITOR: UBI SOFT DESARROLLADOR: UBI SOFT

La llegada de esta veterana saga que viaja del PC a Xbox no ha podido ser más afortunada. Los shooters tácticos continúan pegando fuerte...

4. FIFA FOOTBALL 2004

EDITOR: ELECTRONIC ARTS DESARROLLADOR: EA SPORTS

La profundización en la renovación emprendida con la edición del año pasado ha calado hondo en los usuarios de Xbox. Un gol por toda la escuadra.

5. TRUE CRIME: STREETS OF L.A.

EDITOR: ACTIVISION DESARROLLADOR: LUXOFLUX

En ausencia del esperado pack de GTA, este juego, que presenta notables similitudes con la saga de Rockstar, consigue irrumpir con fuerza en nuestra lista.

6. EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: EL RETORNO DEL REY

EDITOR: ELECTRONIC ARTS DESARROLLADOR: ELECTRONIC ARTS

La trilogía llega a su fin y a la par que el filme de Peter Jackson llena las salas de cine el juego también cosecha buenos resultados.

7. NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

EDITOR: ELECTRONIC ARTS DESARROLLADOR: EA BLACK BOX

Como no podía ser de otra forma, las carreras callejeras de EA adelantan puestos a todo gas en la lista de los juegos más vendidos de este mes.

8. TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

EDITOR: UBI SOFT DESARROLLADOR: UBI SOFT

Mientras continuamos a la espera de que la secuela de este juego llegue hasta nosotros, la primera parte sigue dando mucha guerra en la lista de ventas de Xbox.

9. GHOST RECON: ISLAND THUNDER

EDITOR: UBI SOFT DESARROLLADOR: UBI SOFT

Tanto monta, monta tanto. Si Rainbow Six 3 y Splinter Cell figuran en esta lista en posiciones de privilegio, el otro shooter táctico de Ubi no podía quedarse atràs.

10. THE SIMPSONS HIT & RUN

EDITOR: VIVENDI DESARROLLADOR: RADICAL ENT.

Tal vez no sea el juego definitivo sobre la alocada familia de Springfield, pero sí probablemente el mejor que han protagonizado hasta el momento.

ESTADÍSTICAS XBOX

¿Cuál de estos juegos de fútbol es tu favorito?

LEYENDA



Pro Evolution Soccer 3 56,61%

FIFA Football 2004 39,57%

Club Football 3.82%

WILD RINGS



CARTAS

ESCRÍBENOS: Si tienes cualquier duda, queja, estás atascado en un juego o conoces un truco para alguno de los juegos de Xbox, no dudes en escribirnos a esta dirección:

EN UNA GALAXIA MUY, MUY LEJANA....

El último producto que he adquirido es StarWars: Los Caballeros de la Antigua República, pero he intentado bajar el contenido adicional y no he podido. ¿Me podéis aclarar por qué no puedo hacerlo? Cuando lo intenté, aparecía un mensaje diciendo que, por ahora, no hay material disponible.

Alejandro Parcero (correo electrónico)

«Impacientarte no debes joven padawan», esto, ejem, por donde íbamos... Las descargas de este maravilloso juego simplemente se han hecho esperar, pero precisamente porque se quiere cuidar cada detalle y comprobar su correcto funcionamiento dentro del juego principal. Recuerda que los niveles extra de Splinter Cell no estuvieron disponibles desde el primer día, así que tranquilo, las descargas de Star Wars seguro que están en camino. Que la fuerza te acompañe (y la paciencia).

¿TRUCOS EN LAS DEMOS?

Más que una pregunta lo mío es una sugerencia. Me gustaría que pusierais los trucos de las demos que vienen incluidas en el DVD de la revista, además de otros

en el DVD de la revista, además de otros juegos de los que hay disponibles.

Manuel Martin (carta)

Hay que ver que poca paciencia tenéis algunos: si una demo resulta ser una porción generalmente pequeña de un juego, imagina lo que nos duraría si encima le ponemos vidas infinitas o simplemente inmunidad total. Seguramente acabaría por arruinarse cualquiera atisbo de diversión, así que, de momento, «archivaremos» tu petición en cuanto a las demos se refiere.

KAOS EN XBOX LIVE
Después de probar un juego tan bueno como Kung Fu
Chaos, da pena pensar lo que hubiera resultado de ser compatible con Xbox Live. ¿Estáis de acuerdo conmigo?

Carles Belda (carta)

Después de leer tu carta (o más bien ese par de líneas que resumen tu pensamiento) no podemos sino estar totalmente de acuerdo contigo. Sin embargo, Kung Fu Chaos tal y como está resulta un juego excelente para conectar los cuatro mandos a la consola y echarte unas risas con los amigos en casa. Xbox Live es «la caña», pero vencer a tus colegas cara a cara tampoco tiene precio.

SECCIÓN CARTAS

Revista Oficial Xbox Edición Española Paseo San Gervasio 16-20 08022 Barcelona



¿HALO 2? ¿DÓNDE? ¿DÓNDE? Todo el mundo habla ya de

Halo 2. Todo el mundo dice que será el mejor shooter en primera persona de la historia... pero nadie sabe cuándo saldrá. Dicen que en Estados Unidos se lanzará en marzo, pero aquí los juegos aparecen unos meses después. ¿Pasará lo mismo con Halo 2? ¿Y cuándo saldrá Ninja Gaiden? ¿Y el doble

> Esther Ibáñez (correo electrónico)

Mucho nos tememos que la pregunta que acabas de realizar sobre *Halo 2* será la más repetida durante los meses

pack del famoso GTA?

que nos quedan hasta su lanzamiento. De momento, lo único que se sabe es que serán meses (y no años) pero no la fecha de salida exacta por tierras europeas o españolas. Ten en cuenta que se tiene que preparar un lanzamiento por todo lo alto para, probablemente, el juego más esperado por todos los usuarios de Xbox. Además, debe incluir un doblaje que logre estar a la altura del primero, todo ello junto a una campaña publicitaria a buen seguro de las que hacen época. Con todo, y al tratarse de un título tan importante, no creemos que pase mucho tiempo desde su lanzamiento en Estados Unidos hasta que llegue a España. Por otro lado, Ninja Gaiden se espera en el primer tercio

de 2004 y, respecto al famoso pack de GTA 3 y Gta Vice City, no tardarás mucho en verlo en las estanterías. De momento, no podemos darte una fecha más concreta.

SEGUNDAS PARTES... ¿NUNCA FUERON BUENAS?

Os escribo para resolver unas cuantas dudas acerca de las posibles secuelas de mis juegos favoritos. Sé que se está desarrollando la segunda parte de Blinx: The Time Sweeper, pero ¿se sabe algo más? ¿Es verdad? También tengo Brute Force y me encanta, de hecho es uno de mis juegos favoritos, y por eso me alegra saber que ha tenido muy buenas ventas en su lanzamiento. ¿Se sabe si Digital Anvil está desarrollando una segunda parte? Por último, me gustaría saber si los siguientes juegos están totalmente en castellano: Voodoo Vince, Crimson Skies y Grabbed by the Ghoulies.

Manuel Rodriguez (carta)

Respecto a los dos juegos que has mencionado, aún no sabemos nada de posibles secuelas, pero mantente atento a la sección de noticias para próximas novedades. Por último, confirmarte la traducción de los textos para Voodoo Vince y Grabbed by the Ghoulies, mientras que Crimson Skies permanece totalmente en inglés. Voodoo Vince y Grabbed by the Ghoulies tienen las voces en inglés (el primero) mientras que el segundo no tiene voces de ningún tipo (bueno, algo parecido si), pero no te aconsejamos que te los pierdas ya que los dos son muy divertidos. Donde si puede tener algo más de importancia el idioma es en Crimson Skies, en el que la traducción se echa de menos, excepto si estamos jugando en Xbox Live.

MÁS Y MÁS PUBLICIDAD

Me gustaría saber por qué
Microsoft no pone más
anuncios en la televisión al
igual que hace la competencia. Por ejemplo, podrían promocionar Halo2 como el
mejor juego para consola o algo así.

José Maria Rosas

(carto)

Si bien hubo una temporada en la que los anuncios en televisión de Xbox eran casi inexistentes, no puede decirse lo mismo en los últimos meses. La proliferación de suculentos packs en forma de primer aniversario, Classics, etc... Todas las acciones han sido fuertemente respaldadas en todo tipo de medios, así que seguro que mucha más gente ha conocido Xbox gracias a estas campañas de publicidad.



EL SONIDO DE ANTES



EL SONIDO DE AHORA

¿Buscas el accesorio más avanzado para tu videoconsola? ¿Estás harto de soportar el sonido anticuado de tu televisor? ¡Prepárate para entrar en una nueva dimensión del sonido! Con los nuevos altavoces Inspire GD580 de Creative experimentarás un genuino sonido envolvente, con unos graves potentes para tus juegos y películas en DVD. Este sistema de altavoces de 6 canales incluye decodificador Dolby Digital, DTS y ProLogic II, además de un completo mando a distancia. Olvídate de los viejos altavoces de tu TV y ¡vive el sonido real! Para más información visitanos en: www.europe.creative.com



CARTAS





Por fín llegan las novedades a las tiendas: se acabó comerse las uñas esperando juegos como *Project Gotham Racing 2, Amped 2, Medal Of Honor*, etc... Ahora toca disfrutarlos como se merecen. Toda avalancha de juegos viene acompañada por su correspondiente ración de dudas variadas, pero afortunadamente para eso tenemos las páginas del foro, como siempre podéis visitarlo en: www.revistaoficialxbox.net.

BOX LIVE se perfila como el regalo perfecto para disfrutar de la mayoría de estos títulos: descargas, competiciones on line o ganar a tus «colegas» mientras echas unas risas con el micrófono. Su éxito es un hecho como podemos apreciar por la gran cantidad de títulos compatibles con este servicio, donde no podemos olvidar las apariciones estelares de Counter-Strike o Rainbow Six 3, así como de toda la gama deportiva de Microsoft (Nba Inside Drive 2004) y de Sega (Nba 2k4, NHL 2k4). Tan sólo queda esperar y desear que Electronic Arts y Microsoft lleguen a un acuerdo en este sentido ya que sus títulos carecen de cualquier opción multijugador on line.

En el foro «General» comienzan las dudas a la hora de comprar. Adriax abre fuego intentando decidirse entre Project Gotham Racing 2 y Need For Speed: Underground; lo único que tiene claro es que quiere un juego de coches. Nuevamente, Beon acude al rescate enumerando todas y cada una de las virtudes por las que él escogería PGR2; entre ellas, como no, se encuentra Xbox Live. A esta cuestión siguen otras respuestas como las de Nomada3jlsp, que corrobora una decisión bastante unánime. No sabemos si el mencionado PGR2 conseguirá unificar las dudas de este foro, pero nuevamente eric centra sus preguntas sobre la última maravilla de Bizarre y se centra en el tema de los coches: cuántos hay disponibles, qué modelos... Preguntas todas ellas que responden foristas como Alx. Como no solo de novedades vive el hombre, también nos encontramos con jugadores que aprovechan la bajada de precio de algunos clásicos como Shenmue 2 para completar su colección de juegos. Éste es el caso de aphox, quien anda un poco perdido por las tortuosas calles de Honk Kong intentando encontrar a Yuanda Shu.

GabrilVader pone un mensaje en el foro de «Hardware» ya que anda perdido en el espacio disfrutando de uno de esos juegos que, con apenas dos o tres meses de vida, ya se han convertido en un clásico instantáneo. No es otro que el magnifico e inigualable Star Wars: Los Caballeros de la Antigua República. GabrilVader anda un poco atascado bastante cerca de la resolución final de la aventura. Jugadores como Xbox le responden formulando una nueva pregunta, pero afortunadamente para él, minks pone un mensaje en el que soluciona el pequeño problema que impedía seguir adelante a Gabril.

Setsuna busca un buen juego de plataformas y aventuras, esperando poder comprar Sonic Heroes. Desde aquí le recomendamos probar Voodoo Vince, un juego no tan conocido pero con grandes dosis de calidad y buen humor. En el foro «Juegos», bleq_el_unico anima a todo el mundo a que se compre Rainbow Six 3 y para ello habla maravillas de su aspecto gráfico e incluso le ha gustado más que Splinter Cell, algo que tampoco es tan extraño porque se trata de uno de los mejores juegos del catálogo de Xbox.

Retomando el tema de las encuestas que tanto solemos ver en el foro (incluyendo la clásica pregunta: ¿vais a comprar este juego?), Beon pone un mensaje para sondear a los demás foristas sobre las intenciones de comprar NBA Inside Drive 2004, una saga que nació a la sombra de NBA Live pero que ha sabido crecer para ir adquiriendo su propia personalidad. Serbru y RodneyJC se apuntan rápidamente a la lista de posibles compradores, mientras que otros aficionados como ricky prefieren los juegos creados por Sega Nba 2k4, que, al contrario que NBA Live, son totalmente compatibles con Xbox Live. Siguiendo con las dudas sobre compras, Eisenbox pone un mensaje pidiendo consejo ya que duda entre Top Spin o Rainbow Six 3 como posibles opciones de compra. Eluve y reinflod acuden en su ayuda, pero como bien dice éste último, depende de si prefieres un juego deportivo de tenis o un shooter táctico de gran calidad. Lo que tienes garantizado con ambos títulos son infinitas horas de diversión a través del servicio Xbox Live, así que seguramente aciertes con cualquiera de los dos. Hablando sobre juegos más recientes, richi tienes sus dudas respecto a True Crime: Streets Of L.A., un juego de acción que combina aspectos de GTA, Max Payne o Dead to Rights. Richi pide más información sobre este juego ya que le gustaría tener las impresiones de otros usuarios que ya lo hayan jugado en profundidad antes de decidirse a comprarlo.



>> NADA MÁS SENCILLO: simplemente accede a la página web de nuestra revista en www.revistaoficialxbox.net, y a continuación pulsa sobre el botón «Foro de discusiones». Esto te permitirá acceder al Foro y leer todos los mensajes de las diferentes categorías (General, Juegos, Trucos y Hardware)

Sín embargo, si lo que quieres es participar, tendrás que introducir tus datos de usuario, para lo cual aparecerá ante ti una pequeña ventana en la que podrás introducir tu nombre de usuario y tu contraseña. Si no los tienes todavia, tienes que pinchar sobre la opción para darte de «alta en el foro», y accederás a una segunda ventana en la que tendrás que introducir una serie de datos, y en la que podrás conseguir tu nombre de usuario y tu contraseña.

Una vez hecho esto lo que queda es coser y cantar. Repite los pasos anteriores, pero esta vez introduce tus datos, y tendrás acceso al foro. Su utilización es muy sencilla, y responde al esquema clásico de cualquier foro, así que no tendrás el más mínimo problema para participar con tus mensajes







↑ Puede que sea un poli malnacido, pero esa corbata es mala a secas. Por lo menos, no lleva aquélla estampada con los Simpson que le regalaron en Navidad...

MAX PAUNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE

Si Max Payne cae solo en la ciudad ¿se oye algún sonido? Sí, estamos allí en exclusiva para escuchar su relato y ayudarte en su aventura

INFORMACIÓN DEL DUEGO DESARROLLADOR: REMEDY

EDITOR: ROCKSTAR

LANZAMIENTO: DICIEMBRE 2003

JUGADORES: 1

WEB: WWW.ROCKSTARGAMES.

COM/MAXPAYNE2

OMBINACIÓN DE HEBRAS del cómic, el cine negro y los juegos de acción, unidas en una pelota prieta que te hace un nudo en el estómago con una tensión bien sostenida. Por todo ello, Max Payne es un nombre que siempre hay que tener en cuenta. Max no deja títere con cabeza en su ronda como detective y eso es más cierto que nunca en esta explosiva secuela.

Ningún otro juego, y eso incluye ésos con licencias de películas, consigue implementar tan bien las últimas técnicas cinematográficas y los modernos estilos de cámara en una jugabilidad que sigue bajo tu control. En Max Payne 2 vuelves a ser libre de dirigir tu propia acción, que en esencia consiste en controlar cada acrobacia, ángulo de cámara y efecto especial. Elige cuándo y dónde pasar al modo «Bullet time» y líate a deslizarte y a rodar con las pistolas al rojo vivo y los casquillos desperdigándose como confeti. Y esta vez la acción tiene aún mayor elegancia, con una nueva y más lograda técnica bullet time, la 2.0, y unos entornos mucho más interactivos.

Max Payne 2 vuelve a girar en torno a la cuestión amorosa. El original empezaba con la brutal y espeluznante descripción del asesinato de la familia de Max, tras lo cual el juego se adentraba en una tortuosa senda de amor y venganza. El subtítulo de Max Payne 2: The Fall of Max Payne (La caida de Max Payne), funciona a dos niveles, como el lenguaje del cine negro que



↑ En Max Payne 2 también hay IA para la cooperación.

tanto le gusta: sugiere una caída en desgracia a los ojos de las autoridades y su caída como víctima de un nuevo amor, Mona Sax, a quien también controlarás en un par de niveles del juego. El lenguaje del cine negro y de la ficción detectivesca americana impregna Max Payne 2 como una camiseta de lino empapada de sangre. ¿Lo ves? Es que se pega. Max vuelve a conducir la inquietante trama mediante monólogos



CAMARADAS

Algunos de los personajes principales del original vuelven, entre ellos ese diamante en bruto ruso, Vladimir Len.

»INFORMACIÓN ADICIONAL

DICK JUSTICE Ése es el improbable nombre de un programa de televisión que a veces se ve en Max Payne 2 y que parodia con su juego de palabras las pelis de detectives de los años 70 como Shaft. La voz en off que narra la trama parodia asimismo la historia dei Max Payne original. Se dice que Hollywood no tardará en hacer una película del personaje.

SENIAL A TODAS LUCES Uno de los notables avances gráficos de la secuela es el de la iluminación, con una definición de sombras mucho mejor y unas magníficas luces puntuales que destacan las increíbles texturas fotorrealistas de los entornos urbanos. Es un juego muy oscuro en su atmósfera y ambientación, así que el tema de la luz era im-

>>> ESTE POLI ES UN PANOLI

portante clavarlo.

En esta secuela, Max regresa a sus orígenes profesionales y deja la DEA para voiver a la policia de Nueva York. Durante una de sus pesquisas, se encuentra con la mujer fatal Mona Sax, sospechosa de asesinato en la investigación en curso. Max se enamora de ella, claro. Amor a primera «mira».



↑ Conforme avanza el juego, más aguanta el blindaje de los enemigos, aunque sigue bastando con un tiro de escopeta en el pecho.







↑ Vladimir, no va muy al día en eso de la moda.

LE DAS MIL PATADAS

O las que quieras porque ahora los niveles son del todo interactivos. Podrás activar carretas elevadoras para llegar a distintos niveles, hacer rodar barriles, atravesar ventanas, tirar cajas y tumbar bombonas en los tiroteos. Los objetos usan física real y su movimiento también afecta a otros objetos.



La acción tiene mayor elegancia, con un nueva técnica *bullet time*, la 2.0, y unos entornos más interactivos

internos, uno de cuyos primeros y típicos eiemplos es «Llovía como si todos los ángeles del cielo hubieran decidido mear a la vez». Pero no sólo es lo de crear una atmósfera tan densa que las balas queden literalmente suspendidas en el aire. La voz de Max te dirige hacia las pistas y desencadenantes de la trama, con lo cual se elude la necesidad de buscar objetos físicamente en los mugrientos entornos, aún más detallados que en el primer juego. Un ejemplo típico de cómo Max te ayuda a ayudarlo es «El contestador tenía un mensaie». Es una forma ingeniosa de llevar el tema de la orientación, una jugabilidad casi esquizofrénica por la cual parece que te digas a ti mismo qué hacer y por eso te sales aun menos del personaje durante los interludios entre las partes de mayor violencia.

Y la violencia estilizada es por supuesto el alma que sostiene el cuerpo entero de Max Payne; créenos cuando te decimos que The Fall of Max Payne no es ninguna secuela remilgada. El motor Havok 2, reconstruido y totalmente remozado, ofrece un realismo aún más brutal, con entornos del todo interactivos y física «de muñeca de trapo» para cuerpos y objetos. Tal como apreciarás también en juegos de vanguardia como Deus Ex: Invisible War, ahora los cuerpos se ladean, se arrugan, se retuercen y caen en unas animaciones de muerte más verosímiles que las de muchos extras de cine.

En uno de los primeros niveles (y es un tema recurrente en el juego) puedes apuntar a una bombona en vez de a los enemigos y la explosión resultante arroja sus cuerpos por



↑ Max no se tomó muy bien eso de que Sam Fisher, prota de Splinter Cell, apareciera en su secuela.



↑ Se dio con una puerta. En serio.



↑ Vuelven los tiros a dos manos.

LÁNZATE Debut desenfrenado de la técnica bullet time 2.0.

ADEMÁS de hacer que puedas esquivar balas (con un tiempo algo ralentizado respecto a un salto normal), el bullet time llega ampliado. Si te cargas a tres o más personas seguidas, la pantalla se vuelve de color sepia, el reloj se pone amarillo y tienes más tiempo y posibilidades de liquidar a los malos. Tu reloj de bullet time se recarga más cuanto más matas.

LO QUE VE MAX

LO ÚLTIMO QUE VEN SUS ENEMIGOS 🔁





Una vez en el modo «Bullet Time», usa la palanca analógica para girar en el aire y aprovecharte de la ventaja de la cámara lenta. Liquidarás a más enemigos.

¿Qué es lo último que le pasa por la cabeza a un matón que se enfrenta a nuestro detective? ¡Una bala letal del calibre 9, por supuesto!

Los cuerpos se ladean, se arrugan y caen en unas animaciones más verosímiles que las de muchos extras de cine

los aires con una física real, sacudiéndose y cayendo de una forma distinta cada vez que juegas. Aquí no hay muertes planificadas ni desaparecen los cuerpos como en muchos shooters, sino que quedan ahí en posturas perturbadoras, con brazos y piernas colgando si van a parar a un saliente. Los productores de Rockstar demuestran cómo se puede volver a disparar a una pierna que cuelgue de un cadáver para hacerla mecerse como un péndulo hasta que la gravedad la deje en una posición inimaginable.

Pero no sólo al morir demuestran tus enemigos su singularidad. En Max Payne 2 se ha llevado su IA a un nivel superior y disfrutan de tu misma percepción audiovisual. Ningún enemigo tiene una ventaja injusta y, tanto para ti como para ellos, es vital ese exquisito tiempo de reacción con el corazón en un puño cada vez que irrumpes en una sala o giras una esquina para adentrarte en un mar de problemas. Es relativamente como un bullet time de tu propia invención. Los malos luchan de un modo inteligente y feroz, cubriéndose con juicio (y ahora el entorno táctico cambia de forma dinámica al poder tirar cajas y hacer rodar los barriles), retirándose cuando es necesario, echándose a un lado o dejándose caer de un nivel para acercarse si estás en un piso inferior.

También se ha mejorado la IA en cooperación. Max encontrará por el camino a potenciales amigos, personaies sospechosos, eso sí (todos presentados mediante un retrato con la imagen congelada, al más puro estilo



DIFÍCIL ELECCIÓN Los niveles de dificultad son: «Detective», «Duro», «Muerto al Llegar», «Acta en Nueva York» y uno nuevo, «Cadáver Ambulante». En este nivel usas mapas modificados del juego y compruebas cuánto duras contra unos enemigos que no paran de regenerarse.

SAX APPEAL»

MONA SAX es la mujer fatal (a la que en el primer juego se creia muerta) de la que Max se enamora en este segundo episodio. Al parecer, ya ha guardado suficiente luto por su mujer y su hijo, asesinados en el original, y ¿qué mejor pareja para un poli rebelde que una bella sospechosa en el caso de homicidio en el que se ve envuelto? También controlarás a Mona durante uno o dos niveles, en uno de los cuales debe proteger a Max con un nuevo rifle de francotirador.





↑ Mona tiene una retiradilla a Demi Moore.

↑ Es evidente que aquí diremos lo de «mujer de armas tomar».



↑ Max aún prefiere su chaqueta larga de cuero, cosa que le va muy bien, si uno piensa lo mucho que este hombre se llega a tirar por suelos sucios.

»»INFORMACIÓN ADICIONAL

SIGUE SOÑANDO En la secuela hay más secuencias oníricas, pero no salen los extraños elementos de saltos por plataformas que había en el original. Menos mal.

Tiroteos más tensos no hay; las posibilidades del nuevo motor son claves en las tácticas de las escaramuzas

Reservoir Dogs), que te ayudarán o se enfrentarán a ti según cómo te comportes con ellos. Si les disparas, lógicamente se enfurruñarán y te devolverán el cumplido, pero si los apoyas puede que durante un tiempo formen equipo contigo contra una amenaza común.

No puede haber tiroteos más tensos que los de Max Payne 2 y las posibilidades del nuevo motor, que permite mover, derribar y hacer rodar cajas y barriles con una física real, son determinantes en las tácticas y el estilo de las escaramuzas. ¿Qué puede molar más que tirarse por el aire en modo bullet time, disparando con ambas manos contra múltiples enemigos, al estilo John Woo? Bueno, pues imaginate tirarte hacia un blanco a través de una pila de cajas y latas, caer deslizándote de cara por el suelo y disparar desde ahí abajo (cosa que en el anterior Max Payne no podías hacer). Las animaciones de recarga son aún más en plan Matrix: Max va girando con los brazos estirados y los faldones alzados majestuosamente mientras van saliendo los cargadores.

Max Payne 2: The Fall of Max Payne, es hasta cierto punto, más de lo mismo, pero eso en este caso no es malo, de tan bueno que era el original. Los nuevos niveles de detalle en la animación facial, la técnica bullet time 2.0, la física de muñeca de trapo, la IA mejorada y los decorados interactivos son retoques que por sí solos son pequeños, pero que en conjunto suman una poderosa baza que te hace entrar aún más de lleno en esa acción ininterrumpida de cine negro.



PUNTUACION

8.5-10.0

LA ELITE DE LOS JUEGOS PARA XBOX. LOS MEJORES TÍTULOS DISPONIBLES.



7.5-8.4

UN JUEGO DE CALIDAD QUE HAY QUE TENER MUY EN CUENTA.

JUEGO PARA SEGUIR TENIENDO PRESENTE, PERO QUE PRESENTA ALGUNA CARENCIA.

5.1-6.4

LA PUNTUACIÓN DE UN TÍTULO QUE NO OFRECE DEMASIADO.

UN JUEGO MEDIOCRE AL QUE NO PRESTARÁS MUCHA ATENCIÓN.

0.0-2.5

UN JUEGO MALO, MUY MALO.

MANÁLISIS

iBienvenidos a la sección de Análisis de la edición española de la Revista Oficial Xbox! Para comprender nuestra política de puntuaciones es importante familiarizarse con los parámetros que vamos a seguir. Sólo así no se te escapará ni un detalle de los juegos. iDisfrútalos!

VEREDICTO

POTENCIAL

¿Cómo es técnicamente el juego? ¿Aprovecha el potencial de Xbox? ¿Cómo es de impresionante?

ESTILO

¿Qué elegancia tiene el juego? ¿Cómo es de bueno, o malo, cada uno de los elementos del diseño? ¿Tiene buena apariencia? ¿Qué sentimientos provoca?

ADICCIÓN

¿Puede el juego llegar a envolverte en él? ¿Parecen las horas minutos mientras dura una partida? ¿Los controles son instintivos o complicados?

LONGEVIDAD

¿Cómo de largo es el juego? ¿Cuánto tiempo te mantendrá pegado a tu consola? ¿Vale realmente lo que cuesta?

gunos de los mejores y más excitantes aspectos de los juegos... LO PEOR - ...Y. por supuesto, también conocerás los aspectos negativos del jue

LO MEJOR

En este apartado in-

formaremos sobre al-

go, si es que los tiene.

RESUMEN

Ésta va a ser nuestra opinión general del juego. Resumiremos el análisis en un peque-ño, pero explícito, comentario.

N REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

CUAL ES EL SIGNIFICADO DE NUESTROS ICONOS

Al principio de cada análisis aparece un recuadro titulado «Información del Juego». Este recuadro informa sobre quiénes son el desarrollador, el editor y el distribuidor del juego. También aparece la fecha de lanzamiento del título, cuántos jugadores pueden compartir partida en la opción multijugador y la sede Web del juego, si es que dispone de ella. Además de esta información, también pueden aparecer iconos como los de la derecha, que tienen diferentes significados.



ELITE DE LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA Cualquier juego que tenga una puntuación de 8,5 o superior entra a formar parte de nuestra elite de juegos para Xbox. **Cuando veas** este icono. puedes estar seguro de que el juego te va a cautivar.



JUEGO DEL MES DE LA **REVISTA** OFICIAL XBOX **FDICIÓN ESPAÑOLA** Cada mes, el equipo de la Revista Oficial Xbox Edición Española otorga al mejor título el galardón de «Juego del mes».



XBOX LIVE

Si aparece este icono al principio de un juego significa que el título tiene continuidad en el servicio de juegos on line de Microsoft.



EXCLUSIVO

XBOX Cuando aparece este icono al principio del análisis significa que Xbox es la única plataforma en la que este título está disponible.



VÍDEO En nuestro DVD exclusivo aparece un vídeo con imágenes del juego.



En nuestro DVD exclusivo hay una demo jugable del título.







TRUE CRIME: STREETS OF L.A.

Aunque sus semejanzas con la saga *GTA* son más que evidentes, este título de Activision tiene su propia personalidad. Te lo contamos en nuestro análisis.



032

036



MEDAL OF HONOR: RISING SUN

Electronic Arts sigue explorando las posibilidades de esta saga bélica y traslada la acción al Pacifico. Los resultados, sin embargo, dan cierta muestra de estancamiento...



NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

Podria pasar por ser la licencia de la película A todo gas porque se parecen en forma y fondo. La serie Need for Speed se adentra en el mundo de las carreras ilegales callejeras.



WALLACE & GROMIT

Esta pareja de personajes de plastilina animada no son muy populares en nuestro país, pero pese a ello, este juego no merece ser desdeñado. Es divertido y muy peculiar.



030

034

038

SEGA GT ONLINE

El año pasado ya tuvimos oportunidad de disfrutar de este excelente juego de conducción y ahora vuelve remozado y con opciones para Xbox Live.



EL HOBBIT

Volvamos la frase del revés. Todo lo que tiene un final tienen un principio, y el de *El Señor* de los Anillos fue este simpático relato -ahora hecho juego- protagonizado por Bilbo Bolsón.

EL RESTO

ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN

La inesperada resurrección de un clásico de tiempos inmemoriales nos deja un sabor agridulce.

050

LINKS 2004

Si alguna vez has soñado con emular las proezas deportivas de nuestro campeonísimo Sergio García ésta es tu oportunidad. Y vas a poder competir en *Xbox Live*.

052

TONY HAWK UNDERGROUND

¿Cuál sería el resultado de combinar la exitosa saga de deportes extremos con la jugabilidad de la serie GTA?

054

HARRY POTTER QUIDDITCH COPA DEL MUNDO

Probablemente sea uno de los juegos deportivos más peculiares que jamás hayan desfilado por nuestra consola. 056

BROKEN SWORD: EL SUEÑO DEL DRAGÓN

El género de las aventuras gráficas realiza su primera incursión en Xbox de la mano de este excelente juego de Revolution. 058

BLOODY ROAR EXTREME

Los juegos de lucha continúan llegando con cuentagotas a nuestra consola. En esta ocasión se trata de la repesca de un juego bien conocido en las salas recreativas.

060

STAR WARS JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY

Algo así como OT pero con Luke Skywalker en lugar de Nina y la posibilidad de convertirte en Jedi en lugar de empezar una carrera discográfica.

062

GHOST RECON: ISLAND THUNDER

Aunque se venda y se pueda jugar por separado, este título no es otra cosa que una especie de disco de expansión del shooter táctico de Ubi Soft.

064

MISSION IMPOSSIBLE: OPERATION SURMA

El agente Ethan Hunt sigue enfrentándose a situaciones casi irresolubles para salir... ¿airoso? Dependerá de tus habilidades...

066

SECRET WEAPONS OVER NORMANDY

Todos los aviones de la Segunda Guerra Mundial a tu alcance en un trepidante juego con pinceladas de simulador y un mucho de arcade con trasfondo historico.

070

OUTLAW VOLLEYBALL

Podria haber sido la versión gamberra de DOAXBV, pero una calidad técnica bastante inferior le alejan de esa meta.

071

BATMAN THE RISE OF SIN TZU

Inspirado en las más recientes peripecias del hombre murciélago.

072

ARX FATALIS

Aventura, RPG y acción en primera persona combinados en un solo título. 074

ROADKILL

La sempiterna visión post nuclear de la humanidad envuelta en luchas a bordo de veloces vehículos. 075

CRASH NITRO KARTS

El popular personaje plataformero vuelve en un juego con una referencia más que obvia: Super Mario Kart. 076



A Price y Loiselle no les queda mucho... Curiosamente, el hecho de morir acribillados no les impedirá presentarse a la siguiente misión.

Estreno en Xbox de la serie que intentó crear con éxito la acción táctica por equipos en su vertiente realista

HANGE STATES

A Rainhaw Six 3 incorpora un nuevo motor

↑ Rainbow Six 3 incorpora un nuevo motor de física.

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: UBI SOFT
DISTRIBUIDOR: UBI SOFT
LANZAMIENTO: DSIPONIBLE
JUGADORES: 1-16 SYSTEM LINK/XBOX LIVE
WEB: WWW.UBISOFT.CO.UK
PEGI: +16









El retono mas antiguo de Tom Clancy se estrena en Xbox. Con interfaz de voz y modos de juego on line. om Clancy regresa. El escritor de best sellers -que lleva camino de convertirse en toda una institución dentro del sector del videojuegos gracias al buen hacer de Ubi Soft- estrena nuevo título de acción táctica en Xbox. Esta vez protagonizado por los originales, por los Rainbow Six, la unidad especial creada por el escritor en la ficción literaria y con la que debutó en la arena interactiva en 1997.

Desde entonces, el género ha venido evolucionando paso a paso con cada nuevo título de la factoría Tom Clancy. Cada lanzamiento ha procurado simplificar la interfaz y el sistema de control sin perder funcionalidad y *Rainbow Six 3* es un paso más en ese camino. De hecho, puede decirse que la tradicional complejidad del género que todavía se asomaba por las esquinas de *Ghost Recon* queda definitivamente atrás.

Cierto es que algunas opciones han desaparecido y se ha reducido el número máximo de



↑ A los rehenes se les esposa para abandonarlos. Ya vendrán a recogerlos.

componentes del escuadrón a cuatro. Pero Ubi Soft Montreal ha entregado a cambio un juego de control extraordinariamente intuitivo que se convierte en el representante más accesible e inmediato del género. No es posible dar órdenes de forma individual pero las frecuentemente reducidas estancias en las que se

RAINBOW SIX 3 MANÁLISI



↑ El nuevo juego de Tom Clancy emplea una estupenda IA para el escuadrón.

INFORMACIÓN ADICIONAL

LOS PRIMEROS Aunque los juegos de Tom Clancy ya son familiares para los usuarios de Xbox, el nombre de esta nueva entrega puede resultarles nuevo. Rainbow Six fue el título con el que el escritor se estrenó en la industria del videojuego con un notable impacto en 1997. Desde entonces, el subgénero de los shooters de acción táctica ha girado en torno a los sucesivos títulos de la serie, incluyendo la variante Ghost Recon que ya cuenta con dos entregas para Xbox.

ESTILO CLANCY Al igual que los Ghost Recon, los Rainbow son una unidad de fuerzas especiales que entran en acción en las situaciones límite. Como siempre, la acción se sitúa en un futuro inmediato para presentar una conspiración terrorista que quiere desestabilizar el comercio de petróleo entre Venezuela y Estados Unidos, con el consiguiente follón internacional. La trama resulta intercambiable con cualquier otro título del género. Con todo, hay que reconocer que la secuencia de inicio es una de las intros más vibrantes que han pasado por Xbox.



A Rainbow Six recupera el motor gráfico de Splinter Cell. desarrollan los tiroteos hace que no se eche en falta esta opción. Y sí, es posible coordinar ataques con el resto del grupo -véase recuadro Trabajo en equipo-. Basta con apuntar hacia el objetivo que interesa -una posición en el suelo, una puerta, etc- y apretar el botón A para ejecutar la acción asociada por defecto

-moverse a, abrir y despejad, etc-. Manteniéndolo pulsado, aparecen todas las acciones posibles para que el jugador elija una. Así de simple.

El notable sistema de control -extensible al protagonista, bajo el clásico esquema de Halo para el controlador- se completa con otra novedosa opción: el interfaz de voz. El jugador puede impartir las órdenes al resto de su equipo utilizando el Communicator con el que cuenta todos los subscriptores de Xbox Live. La gran pregunta ante una novedad de estas características es: ¿qué tal funciona? Pues razonablemente bien. A veces es necesario repetir varias veces las órdenes, pero conforme se práctica resulta más fácil coger la pronunciación correcta para el sistema. El hecho que las comunicaciones de los otros personajes también se escuchen a través del Communicator en lugar del televisor, supone un añadido importante de cara a la inmersión del jugador en el reto.

Hay otras diferencias sustanciales con la otra gran saga de acción táctica de Tom Clancy.

TRABAJO EN EGUIPO

Un ejemplo práctico de cómo funciona el interfaz de órdenes en Rainbow Six 3. El equipo va a irrumpir en una estancia cerrada.



Mirando a la puerta y presionando el botón A aparecen las opciones correspondientes a ese objetivo. Elegimos abrir y despejar con zulú.



El equipo prepara los explosivos para detonar la puerta y espera la orden del jugador.



Aprietas el botón blanco -zulú- y los hombres se ponen en movimiento.



♠ En cada intento, los terroristas repiten posiciones.

Los grandes escenarios abiertos quedan para aquel y las situaciones que afrontan los Rainbow se desarrollan en escenarios urbanos. Lo que implica que la acción se ha vuelto algo más directa con el enemigo acechando a la vuelta de la esquina. La IA de grupo ha sido visiblemente mejorada y resulta llamativo observar cómo el equipo procura buscar una buena posición en cada nuevo entorno sin exponerse al fuego enemigo. Se mueven de forma organizada y saben ofrecer un gran apoyo al jugador en todas las situaciones.

CHAY ALGUIEN AHÍ? >>> La visión térmica es imprescindible para cualquier operativo especial que se precie...



mirilla se ve con más claridad.



↑ Algunos objetos pueden estallar con la munición adecuada.

En cuanto a gráficos, Rainbow Six emplea la misma tecnología que Splinter Cell, que a su vez estaba basada en el motor Unreal. El precedente hacía esperar un nivel más alto que el que ha terminado ofreciendo Rainbow Six 3. Aunque incorpora algunos efectos de iluminación y sombras de los vistos en el título de Sam Fisher. Aunque cuenta con unos correctos modelos de personajes, las animaciones y algunas de las texturas impiden convertirlo en un título destacable en este aspecto. En cualquier caso, sí ofrece un nivel superior al visto en Ghost Recon.

Hay 14 misiones en Rainbow Six. Una campaña larga cuya mayor inconveniente es que los enemigos repiten posiciones en cada nuevo intento del jugador. Un aspecto que, en ocasiones, constriñe la jugabilidad a los estrechos márgenes del sistema de prueba y error. Por fortuna, es una limitación que no atañe a la IA del enemigo, que reacciona de forma diferente según se presente la situación.

Curiosamente, esa aleatoriedad en la ubicación del enemigo sí se da cuando se realizan las misiones en el modo personalizado de juego. Pero dado que sólo están disponibles las que se han desbloqueado previamente en la campaña individual, el interés en afrontarlas otra vez es discutible. Más aún con la posibilidad de jugarlas en modo



↑ El resto del equipo es prescindible. Tú no.

cooperativo en Xbox Live o mediante System Link -no hay opción de pantalla partida-.

En última instancia, Rainbow Six constituye un acierto pleno gracias a la forma en que Ubi Soft ha pulido la fórmula de juego, la ha empaquetado de forma eficaz y le ha añadido por el camino unas cuantas novedades de peso. Además del mencionado interfaz de voz, el modo de juego on line con sus numerosas variantes es otro gran atractivo para el juego que lo convierte en uno de aquellos títulos realmente imprescindible para cualquier jugador.

Los grandes escenarios abiertos quedan para *Ghost* Recon ya que las situaciones que afrontan los Rainbow se desarrollan en escenarios urbanos



POTENCIAL

Un pequeño pasa atrás para el motor de Splinter Cell y un paso adelante para el género

ESTILO

La brillante introducción augura una aventura algo -sólo algo- más frenética de lo habitual.

ADICCIÓN

La campaña individual es tensa y vibrante, pero el verdadero reto está en Xbox Live.

LONGEVIDAD

Ubi Soft ha sido generosa con los modos de juego, tanto on line como off line. Y ya hay disponible nuevos niveles a través de Xbox Live.

LO MEJOR

- INTERFAZ DE ÓRDENES IA DE GRUPO
- DISEÑO MISIONES **XBOX LIVE**

LO PEOR

EL ENEMIGO REAPARECE SIEMPRE EN EL MISMO LUGAR

Si tienes sentido del humor y estás dispuesto a pasar un buen rato con tus amigos y reírte, éste es tu juego.

ICIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA





IDEOJUEGOS

ES AVENTURAS PARA TU MÓVIL! INO PARARÁS DE JUGAR! IMPRESIONAN



INSTRUCCIONES ARA BAJARTE UN JUEGO AL MÓVIL

- 1. Envía un mensaje con el texto JUEGO seguido del nombre del juego al 7777. Ejemplo: JUEGO MONSTRUO
 - Recibirás un mensaje que te pedirá que envies la marca y el modelo de tu movil ¡Envíalo! Ejemplo: NOKIA 3510i
 - Enseguida te llegará un mensaje con las instrucciones de descarga. Síguelas y... ¡empieza a jugarl





Envía **JUEGO ALIEN** al 7777

BOOMY



Envia JUEGO BOOMY al 7777

FINAL COMBAT



Envía **JUEGO COMBATE** al 7777

DESERT WARS



Envia: **JUEGO DESIERTO** al 7777

MOTO RAID



Envía: **JUEGO MOTO** al 7777

DELTA FORCE



Envia: JUEGO DELTA

BLOCKS



Envia **JUEGO BLOQUES** al 7777

JACK BUBBLES



Envia JUEGO BURBUJAS al 7777

DAKAR RALLY



Envía **JUEGO DAKAR** al 7777

JUMPING FROG



Envia **JUEGO RANA** al 7777

GEMOUAD



JUEGO QUAD al 7777

al 7777



Envía: **JUEGO POLAR** al 7777

WIZARD PINBALL



Envia: **JUEGO PINBALL** al 7777

BLOCK MONSTER



Envía **JUEGO MONSTRUO** al 7777

WALL BREAKER



Envía **JUEGO MURO** al 7777

COLLISION COURSE



Envia **JUEGO COLISION** al 7777

FRUIT MACHINE



Envia: JUEGO TRAGAPERRAS al 7777

ADVENTURER ADVERTO

Envia: JUEGO AVENTURERO al 7777

NEW GR

NEW SKOOL SKATER



Envia **JUEGO SKATE** al 7777

SPACE HUNTER



JUEGO ESPACIO al 7777

COMECOCOS



Envia **JUEGO COMECOCOS** al 7777

MINE CATCH



Envía JUEGO ATRAPA al 7777

DIAMONDS



Fnvia JUEGO DIAMANTES al 7777

XSTREAM JETSKI



Envia: JUEGO AQUAJET al 7777

TODOS LOS JUEGOS SON VÁLIDOS PARA LOS SIGUIENTES MÓVILES NELLA





3100





3300





3650



5100



6100



6610



6800

6650



7210







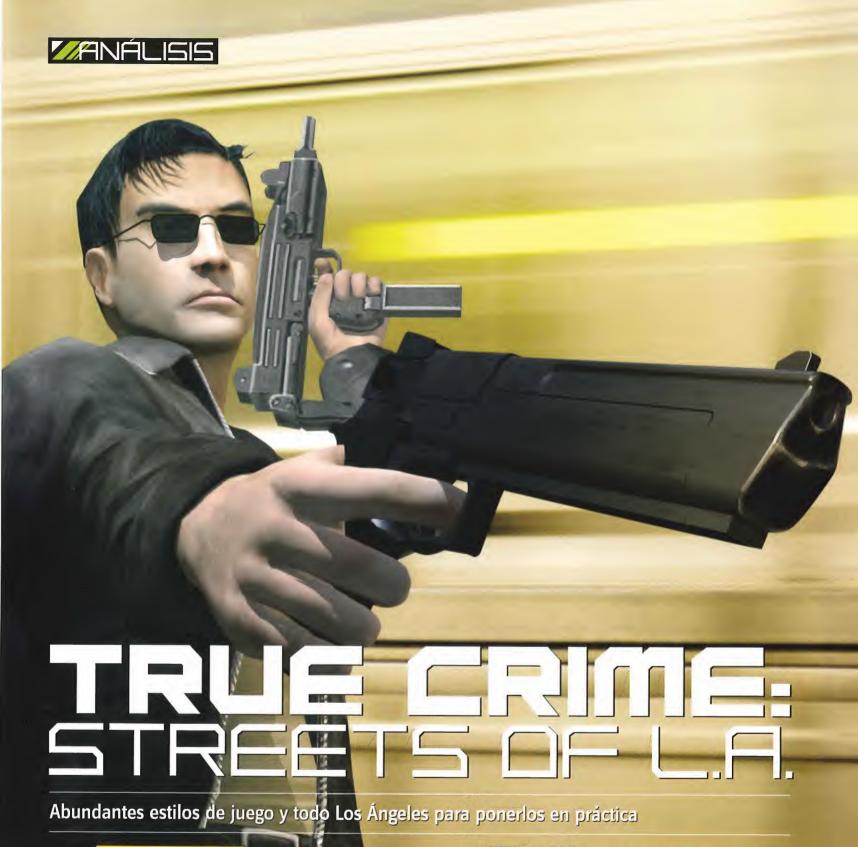
7250 7250i 7650 N-Gage™

CONFIGURATU **MOVIL MULTIMEDIA**

Para recibir correctamente los juegos, tu móvil tiene que estar configurado para navegación Wap o Gprs. Si no es así, o no estás seguro, envía la palabra CONFIGURAR seguida de la marca de tu móvil al 7777

Ejemplo: CONFIGURAR NOKIA

En unos segundos recibirás un mensaje con el que configurar tu móvil



INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: LUXOFLUX

EDITOR: ACTIVISION

DISTRIBUIDOR: PROEIN

LANZAMIENTO: DISPONIBLE

JUGADORES: 1

WEB: www.activision.com/ MICROSITE/TRUECRIME

PEGI: +16

>>> UN FIDELFINTO

Un poli de métodos tan expeditivos como numerosos dispuesto a poner orden en las calles de Los Ángeles. Por las buenas o por las malas.

A TARDADO, pero la fiebre de las buddy movies ha encontrado el reflejo correspondiente en un videojuego. True Crime pretende y consigue ser como una de esas películas de acción de colegas -piensa en un Arma Letal o, mejor, cualquiera de sus múltiples clones y derivados- diseñadas especialmente para la temporada veraniega. Tanto en estilo como en contenido.

El juego presenta una buena acumulación de tópicos y llega con el lastre de ser percibido como un clon de Grand Theft Auto-próximamente en Xbox-. Pero Luxoflux ha realizado un gran esfuerzo para convertir a

realizado un gran esfuerzo para convertir a True Crime en una película interactiva que contenga la mayor cantidad de mecánicas de juego posible, y empaquetado con una

producción de lujo. Con las voces de actores como Christopher Walken, Gary Oldman, Michael Madsen o Michelle Rodríguez y con una banda sonora con una larguísima lista de títulos de nombres conocidos del rap, hip hop, rock y el metal, el juego presenta como escenario de la historia una elaborada recreación de un área de 240 millas cuadradas de la ciudad de Los Ángeles.

Ambición, desde luego, no le ha faltado a Luxoflux. Desgraciadamente, aunque muchos de las ideas y elementos integrados en el juego son de interés, el resultado final no está tan bien articulado como en Grand Theft Auto III y Vice City, referencias evidentes en el diseño de True Crime. Aunque no se le puede negar a Luxoflux el mérito de haber

le puede negar a Luxoflux el mérito de haber intentado ir más allá de donde ha lle-gado la reconocida serie de Rockstar.

TRUE CRIME: STREETS OF L.A. MANÁLISIS



ACCIONES Y CONSECUENCIAS La vida está llena de elecciones.

EN TRUE CRIME, todas las acciones que realizaremos trendrán consecuencias. A veces serán buenas y otras serán malas. Sea como fuera, algo que queda reflejado en el indicador de policía bueno/malo y en el propio desarrollo de la acción.



↑ La conversación con los rusos ha salido mal y ahora se encuentran pisando los talones de Kang. Sólo la habilidad al volante le puede salvar.



↑ Ha conseguido despistarlos y les ha seguido hasta uno de sus locales. Ahora Kang debe introducirse sin



↑ Ha sido descubierto. No va a conseguir puntos y la historia saltará un par de misiones hacia delante. Ahora es el prisionero el que debe escapar.



↑ El enemigo no siempre peleará limpio.



↑ Las secuencias en interiores utilizan una cámara fija.

Avenue of the

↑ Los coches pueden repararse en gasolineras.

INFORMACIÓN ADICIONAL

Apretando el gatillo derecho, Kang desenfunda y aparece la retícula que señala el objetivo. Es posible cambiar de obla palanca derecha, pero es un sistema muy poco preciso. Resulta mejor dejar esa tarea al juego, lo que conlleva el problema de encontrarse disparando a alguien fuera de cuadro o al enemigo que menos in-teresa. Si se mantiene apretado el gatillo derecho, la cámara se sitúa tras el hombre del protagonista y la acción se ralentiza para permitir apuntar mejor al juga-

Luxoflux ha enfocado el diseño del juego con una ambición admirable

El protagonista es Nick Kane, un poli estilo Harry el Sucio al que integran en una nueva unidad de operaciones especiales y asignan una nueva compañera con la que se llevará a matar. La historia arranca con la investigación de las actividades de las Triadas y se complica con la intervención de otras bandas. Tanto el desarrollo de la trama como los diálogos -principalmente los de Kang- abundan en tópicos y no consiguen convertir al protagonista en un personaje interesante ni medianamente simpático. Nada nuevo por aquí.

Las particularidades de True Crime van por otro lado. El juego ofrece una trama no lineal que termina en tres finales posibles; llegar a ca-

da uno de ellos depende de cómo actúe Kang a lo largo del juego. Un indicador de buen/mal policía señala cómo lo está haciendo. Resolver casos y detener delincuentes sin matarlos proporciona puntos. Matar o los criminales o atropellar a los peatones los resta y, dependiendo de esa puntuación, la historia lleva a un final u otro. True Crime está dividido en doce capítulos, cada uno incluye media docena de misiones y un nivel extra que hay que desbloquear, superando todos los anteriores. La estructura abierta del juego hace que no sea siempre obligatorio superar un nivel para pasar al siguiente. Por ejemplo, Kang puede estar a la caza de un vehículo y no conseguir capturarlo. En ese caso, el juego salta el nivel posterior inmediato para pasar al siguiente, en cuyo punto de partida ya resulta irrelevante el desenlace de la persecución mencionada. De esta manera, el desarrollo abierto de True Crime termina por no resultar tan flexible como se pretende. Es cierto que algunas de las acciones pueden llegar a ser determinantes y que hay algunos momentos clave en los que apunta el rumbo en dirección a uno de los tres finales, pero, por regla general, las consecuencias de las acciones del jugador no van más allá del nivel posterior. Luxoflux no ha conseguido disimular adecuadamente los límites de esa estructura y el resultado final es más encorsetado de lo que se pretendía. La idea de la libertad de acción

PELEA, DISPARA, CONDUCE Kang debe entrenar para mejorar sus habilidades.

LOS PUNTOS de placa que Kang consigue al realizar arrestos no letales y completando misiones son imprescindibles para mejorar. Se gastan en el gimnasio, la galería de tiro o el garaje para aprender y mejorar habilidades.



♠ En el gimnasio se aprenden nuevos movimientos de combate, que nos ayudarán mucho.



♠ En la galería se mejora la puntería y se aprende a utilizar un arma en cada mano.



↑ También es posible participar en carreras ilegales para acceder a coches más veloces.



↑ En los tiroteos es mejor utilizar la puntería automática.



★ Kang deteniendo a una cliente.



↑ Podemos emplear la sirena.

El aspecto más sorprendente es la acumulación de mecánicas de juego



también es claramente visible en otros aspectos de True Crime.

Hay un gigantesco escenario único que es la ciudad de Los Ángeles -dejando de lado los ocasionales interiores- en el que se desarrolla la mayor parte de la acción. No podemos decir hasta qué punto es fiel o no a la realidad porque, sinceramente, nunca hemos estado allí, pero la cierto es que esas 240 millas cuadradas están representadas de una forma absolutamente creíble. Todas las calles están señalizadas y cada una de ellas tiene su estilo. En ningún momento se tiene la impresión de estar recorriendo bloques de edificios estándar recreados con las mismas texturas. La enormidad del área, el poder cruzarla de un extremo a otro sin experimentar un solo tiempo de carga y el detalle con el que están recreadas hace aún más destacable el logro.

Pero quizás el aspecto más sorprendente de True Crime es la acumulación de mecánicas de juego. La lista de acciones que puede llegar a realizar Kang a lo largo del juego es impresionante. Está la faceta de conducción: Kang pue-

de requisar cualquier vehículo en cualquier momento en nombre de la ley y recorrer la calles con él. La conducción de los mismos no es la mejor, pero tampoco es un impedimento grave para el disfrute. Los tiroteos son otra parte importante de la jugabilidad. El protagonista puede llevar un arma en cada mano, disparar confiando en el sistema de puntería automática o pasar a una vista próxima a la primera persona mientras toda la acción se ralentiza.

Los saltos slow-motion estilo Max Pavne también están presentes desde la perspectiva en tercera persona. Hay una última faceta que es la del combate cuerpo a cuerpo. Kang puede realizar combos al más puro estilo beat-em-up. Y hay más. Kang puede mejorar todas y cada una de esas habilidades gastando los escudos que recibe por su labor como buen policía. Basta con entrar en un gimnasio, en la galería de tiro de la policía o en el taller; allí se le enseña una nueva técnica -realizar disparos localizados, nuevos combos de combate, etc- y debe superar un test de práctica para incorporarlos al repertorio. Y luego hay muchas otras accio-



▲ La retícula ayuda a la precición.

nes, de uso más esporádico, que convierten a Nick en uno de los personajes de videojuego más versátiles de lo que podemos ver por estos lares. Por ejemplo, saltar de un coche en marcha, disparar mientras conduce, cachear a cualquier peatón, detener a los delincuentes, lanzar disparos de advertencia, enseñar la placa para intimidar al ciudadano de turno, etc. Obviamente, esa variedad tiene su reflejo en el diseño de las misiones, donde no faltan ni siquiera las de sigilo.

Luxoflux ha enfocado el diseño del juego con una ambición admirable. Pero el resultado final no es tan convincente como sus partes sugieren. El sistema de apuntado es

sola de Sony, a punto ferencia obvia en este easo, El Juago do Rockstar Integraba mejor sus distintas facetas bién abierta, pero me nos rigida.

> GANAR PUNTOS Un par de malas des siones al comienzo del Juego puede llavar a En todo momento tiene y ganar puntos para trariñas callejeras, robos,

> CRIMEN SIN La forma más rápida de perder puntos como policía es atropellando pe-SWAT dispuesto a poner fin a sus actividades. Pero resultan bastante permisivos: el atropello de peatones seguidos no basta para llamar su atención.

TRUE CRIME: STREETS OF L.A. **MAN**ÁI





↑ Al prescindir de la puntería automática, el tiempo se ralentiza.



↑ True Crime es un juego verdaderamente ambicioso.



↑ Kang puede apropiarse de cualquier vehículo. ↑ El icono rojo identifica el objetivo.



Un esfuerzo notable por ofrecer una experiencia de juego cinematográfica y variada.

torpe y dificulta innecesariamente los tiroteos. La cámara fija se convierte en un problema en los escenarios interiores -o sea, las secuencias de lucha cuerpo a cuerpo- e incluso en los exteriores tiende a quedarse atascada al girar sobre el protagonista. El destacable apartado gráfico tiene el coste de las ralentizaciones. La historia es floja y su desarrollo mucho más predeterminado de lo que se pretende. La opción entre ser buen o mal policía se ve penalizada en éste último caso, dado que las mejoras de habilidades sólo se consiguen gastando las

DESCO DECIBID LOS SIGNIENTES EJEMPI ADES: TUDOK

placas conseguidas siendo un buen policía. Así que el camino del mal termina por ser mucho más largo y difícil que el bueno. No faltan los problemas de clipping e incluso algunos bugs. La fórmula de juego requiere un largo aprendizaje que limita mucho las primeras horas de juego. A pesar del esfuerzo realizado, True Crime presenta demasiadas aristas que terminan dejándose notar más por su acumulación que por la gravedad. Con todo, es un esfuerzo notable por ofrecer una experiencia de juego cinematográfica y variada.





corrido, aunque el camino del mal

policía se desarrolla en inferioridad

de condiciones.

tan interesante como notable en

algunos momentos.

IAS DE ESTRATEGIA

DESCO RECIDIR EOS SIGUIENTES EJENTEA	DATOS PERSONALES.	
		Nombre y apellidos:
PRIMA	7€	Dirección
GUÍA OFICIAL DE PRIMA	GUÍA DE ESTRATEGIA OFICIAL DE PRIMA	C. P. Población
otatio .	No Xbox	Provincia
skeld		
F		FORMA DE PAGO: Precio de portada más
g 1,44, 10,100		Contra reembolso Ad
gg gg gg	g g	Tarjeta de crédito (indicando fech
9	SPLINTER CELL	VISA (16 dígitos) Americ
Nintendo GameCube". Playstatio	SPLINTER L	Nº Nº
		Nombre del titular:
жвох	2	Firma:
EVOLUTION		
A Cloim		REMÍTAMOS EL CUPÓN
MC EDICIONES 6 50 6	Ubi Soft 46	MC EDICIONES · Pº San (

DATOS PERSONALI	ES:		
Nombre y apellidos:			
Dirección			
C. P.	Población		
Provincia		Tel.	
FORMA DE PAGO: Precio de portada más gastos de envío 2,70 € Contra reembolso Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S./ Tarjeta de crédito (indicando fecha de caducidad) VISA (16 dígitos) American Express (15 dígitos) Nºº Nombre del titular: Caducidad: / Firma:			

POR CARTA, FAX O E-MAIL A: iervasio, 16-20 · 08022 Barcelona Fax: 93 254 12 59 · e-mail:suscripciones@mcediciones.es





↑ Sam Fisher poco puede hacer al lado de nuestro Gromit. Tírate en tirolina en busca de aventuras.

Plataformas con un dúo humorístico de lujo

WALLACE & GROMIT IN PROJECT ZOO

INFORMACIÓN DEL DUEGO

DESARROLLADOR: FRONTIER STUD. / BAM ENT.

DISTRIBUIDOR: ACCLAIM

LANZAMIENTO: NOVIEMBRE 2003

JUGADORES: 1

WEB: WWW.BAM4FUN.COM PEGI: +3

ALLACE y Gromit son dos personajes peculiares. Wallace es un inventor un poco chiflado y bastante despistado pero que tiene un don para crear e inventar máquinas nuevas. Gromit es su fiel amigo, un perro cuyo destino parece que sea salvar una y otra vez a su amo. Con esta premisa, la serie Wallace & Gromit ya es considerada como una de las mejores series de animación.

Era lógico pues que una serie tan divertida y una pareja tan estrafalaria tuviera un videojuego, y aquí está. Wallace & Gromit in Project Zoo es un juego de plataformas puro y duro, con muchas escenas cinemáticas que acompañan la historia y un argumento salido directamente de la cabeza de Nick Park. Siempre controlaremos a Gromit, que debe ir saltando de plataforma en plataforma, recolectando tornillos y tuercas, monedas y plátanos para su «Pistola de plátanos telescópica». Los tornillos y las tuercas recogidas por Gromit las utilizará Wallace para abrir puertas, crear nuevas armas o arreglar maquinaria, y serán imprescindibles en la aventura y a tener siempre en cuenta, sobre todo hacia el final del

juego donde la escasez de tornillos unido a la gran cantidad que precisan algunas máquinas para ser arregladas nos traerán más de un quebradero de cabeza.

Como Wallace no tiene las habilidades de Gromit, deberemos allanar el camino para que el profesor pueda llegar a su destino. En ocasiones será mover unas plataformas, otras veces activar algún ascensor o simplemente derribar los obstáculos que le impiden seguir utilizando dinamita. El resultado es fantástico ya que al mismo tiempo que saltamos, luchamos con los enemigos y recogemos objetos, debemos resolver esos pequeños puzzles para que Wallace no se quede atrás. En ocasiones la mecánica será a la inversa y será Wallace quien ayude a Gromit activando algún mecanismo para que éste llegue a la plataforma deseada.

Aunque es un juego de plataformas brillante, el apartado técnico no está a la altura. No gráficamente, que por cierto es muy notable y fiel a la serie, sino en otros aspectos como la detección de colisiones, el control, los saltos -imprecisos en ocasiones-, o el movimiento de la cámara que dificulta muchas veces el avance, sobre todo en los espacios cerrados. Además da la impresión de que el juego no consigue centrarse en un rango de edad concreto. Los diálogos de los personajes (doblados al castellano de manera sublime) y el argumento parecen destinados al público más joven; sin embargo, la dificultad general del juego, lo complicado de los saltos y algunos puzzles parecen dirigidos a mentes más adultas.

Este Wallace & Gromit es un juego de plataformas excelente, desenfadado y con mucho sentido del humor al que algunos aspectos técnicos le pasan factura.



↑ Colecciona monedas para ver películas.



↑ Libera para seguir avanzando.



↑ Ilumina las baldosas en orden.



↑ Dinamita y fuego, ni con cola.

NFORMACION ADICIONAL

>> A POR EL ORO
Recolectando medallones de oro podrás desbloquear hasta 12 mini
películas, incluyendo
una entrevista a Nick
Park acerca del making
off del juego.

X VEREDICTO

POTENCIAL

Gráficos y animaciones muy notables y parecidos a la serie de animación. Lástima del movimiento de cámara.

ESTILO

Fantástico trabajo que apreciarán los *fans* de la serie.

ADICCIÓN

Cientos de plataformas y puzzles para resolver. Tremendamente adictivo.

LONGEVIDAD

El juego cuenta con un gran número de niveles y la dificultad se ha ajustado a la perfección.



- ESTADO PURO

 * MAQUINARIA DEL JUEGO
- MAQUINARIA DEL JUEGO
 GRÁFICOS

LO PEOR

- Algunos saltos Imprecisos
- CÁMARA
- INFANTIL EN OCASIONES

RESUMEN

Un título recomendable para los ávidos de plataformeo, siempre que tengan en cuenta sus carencias técnicas.

PUNTURCIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA



Márcate un backside 5, impresiona a la prensa, emociona a tu sponsor y haz morder el polvo a tu primo que vive en el quinto pino.





Microsoft game studios



No es sólo una segunda parte, Amped2 llega para convertirse en la mejor experiencia en freestyle por tierra, mar y aire. Echa carreras con tus amigos de todo el mundo en el servicio de Xbox *Live*™ y habla sin parar durante tus interminables descensos. Compite con tus colegas o reta a algún bocazas en XSN Sports para alcanzar la fama. Más de 300 temas indie sonarán mientras ganas puntos por hacer piruetas como stalls y butters con tu mejor estilo. Es tu oportunidad de competir con profesionales y experimentar el snowskate, el nuevo deporte de nieve. Las pendientes son todas tuyas. Cómo te lances por ellas, también es cosa tuya.





it's good to play together

xbox.com/amped2

© 2003 Microsoft Corporation. Reservados todos tos derechos. Microsoft, Amped, Xbox, los logos de Xbox, el logo de XSN sports, el logo de Microsoft Game Studios, y Xbox Live son marcas registradas o bien marcas de Microsoft Corporation en Estados Unidos y/o en otros países. El icono de clasificación por edad es una marca de Interactive Entertainment Ratings Board. Los nombres de productos y compañías reales aqui mencionados pueden ser marcas registradas de sus respectivos dueños.



↑ El nuevo capítulo de Medal of Honor se desarrolla en el área del Pacífico.

El escenario es el Pacífico y la amenaza oriental

RISING SUN

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: EA
DISTRIBUIDOR: EA

LANZAMIENTO: DICIEMBRE 2003

JUGADORES: 1-4

WEB: WWW.EAGAMES.COM/ OFFICIAL/MOH/RISINGSUN

PEGI: +12

>>> UN ADELANTO

Una nueva aproximación a la Segunda Guerra Mundial en un nuevo escenario. Los nazis dejan paso al enemigo oriental.

Sí LA Segunda Guerra
Mundial se ha convertido
en uno de los temas más
recurrentes en los videojuegos de los últimos
años, hay que achacar
buena parte de la responsabilidad a la serie
Medal of Honor. Desde
1999, Electronic Arts ha desarrollado y expandido la
franquicia en todos los siste-

mas aparecidos desde entonces, ofreciendo generalmente juegos destacables que apostaban

por una recreación cinematográfica del conflicto desde una perspectiva en primera persona. La serie debutó en Xbox hace un año con Frontline. Y ahora regresa con Rising Sun, otro desarrollo multiplataforma cuya principal novedad está en el cambio de escenario. Adiós al conflicto europeo y al tradicional enemigo nazi. La acción se traslada al Pacifico y la amenaza a batir, en esta ocasión. es oriental.

Nuevamente, las setpieces -como lo llaman los anglosajones- o las grandes escenas de acción constituyen el principal reclamo. Se trata de escenas orquestadas en torno al jugador que intentan simular un conflicto a gran escala a costa de marcar unos muy estrictos límites al usuario que eviten que se salga del guión previsto. Los aficionados recordarán el desembarco de Normandía que abría Frontline y cuyo relevo toma aquí el bombardeo sobre Pearl Harbour. En el papel del soldado Griffin, el jugador debe alcanzar la cubierta de unos de los buques bajo ataque en el puerto hawaiano. Allí debe subirse a una batería antiaérea desde la que derribar unos cuantos cazas y, después, tiene que subir a la torreta de otro navío que navega velozmente entre barcos hundiéndose y una mar prácticamente en llamas. Es efectivo y supone un buen



↑ Aunque es menos efectivo, el enemigo acostumbra a atacar con la bayoneta.



♠ Los oficiales alemanes se dejan ver puntualmente en alguna fase del juego.

comienzo, a pesar de que se trata básicamente de un shooter on rails en el que el jugador sólo puede apuntar y disparar mientras la acción sigue un curso prefijado. También muestran las escasas mejoras gráficas que ha recibido el título. Principalmente, en lo que concierne a los modelos de personajes y los efectos de fuego y humo. A partir de ese momento, Rising Sun sigue por derroteros más convencionales, ocasionalmente salpicados por nuevas setpieces, que son las que refrescan el interés del jugador.

>> INFORMACIÓN ADICIONAL

>>> HERMANOS **DE SANGRE** A pesar de la notable carencia de un modo de juego on line, EA ha incluido la posibilidad de jugar la campaña principal en cooperativo. En esta opción, los jugadores toman el papel de Griffin y su hermano y, en ocasiones, están obligados a actuar de forma conjunta para superar ciertos obstáculos.

Electronic Arts continúa con su política de no incluir soporte on line para los juegos de Xbox. Incluso cuando se trata de un desarrollo multiplataforma que si lo ofrece en las versiones de otros sistemas. Caso de este Rising Sun y PlayStation 2.

MEDAL OF HONOR: RISING SUN ZANÁI



AVIONES, TRENES Y ARMAS AUTOMATICAS >>>

Las secuencias espectáculo.

AL IGUAL que en Frontline, Rising Sun ofrece una serie de escenas espectaculares en las que la libertad de acción del jugador está limitada para no interferir con el desarrollo previsto. Aquí va una muestra.



🔥 Bombardeo sobre Pearl Harbour. El jugador se parapeta tras una ametralladora fija para intentar impedir el hundimiento de su buque.



🧥 Navegando por las aguas de un río infestado de japoneses. Al compañero le han alcanzado. Un cocodrilo se encarga de hacer el resto. El jugador sólo puede mirar.



⋀ Utiliza la grúa para dejar caer vigas sobre la via y poder descarrilar el tren sobre el mismísimo río Kwai.



Nuevamente se trata de subir al asiento del artillero para derribar un escuadrón de aviones.



↑ Una de las carencias más notables es la falta de una IA capaz de poner en apuros al jugador.



↑ Ambos jugadores han de actuar simultáneamente.



♠ El Rising Sun recuerda a su predecesor.

Rising Sun cuenta con una decena de niveles que se desarrollan en localizaciones como Manila, Singapur, Guadalcanal o las Islas Filipinas, tanto en entornos urbanos como exteriores. Todos ellos escenarios de considerable tamaño, que necesitan una importante inyección de texturas para convencer al jugador. Ofrece una jugabilidad excesivamente sencilla -principalmente debido al risible reto que supone la lA enemiga- y dentro de una rigidísima estructura de juego. Tan severa que a menudo torpedea la ilusión que los desarrolladores intentan recrear. Por ejemplo, cuando Griffin se pasea tranquilamente por un campamento enemigo sin que a nadie se le ocurra asomarse a ver quien es ese marine armado. Hasta que el jugador toma el control de una ametralladora fija y entonces aquello se convierte en un avispero. O cuando está acompañado de otros soldados que no morirán jamás por muchos disparos que reciban, dado que está previsto que acompañen al protagonista hasta el final del nivel correspondiente.

Rising Sun ofrece, exactamente, lo mismo que su antecesor, Frontline. Con sus mismos aciertos y los mismos errores. Con algunos valores reseñables en su producción, pero también un considerable número de bugs. Y, sobre todo, llega en un momento en el que la competencia es muy dura. Rising Sun parte de un buen concepto de juego, pero padece de una ejecución previsible y sin ambición.

Rising Sun ofrece, exactamente, lo mismo que su antecesor, Frontline



POTENCIAL

Una conversión de PS2 con todas las limitaciones esperables en este tipo de productos.

ESTILO

Destaca el uso del sonido y un apreciable esfuerzo por recrear escenarios poco habituales en el género.

ADICCIÓN

En ocasiones, la fórmula funciona y deja entrever su potencial.

LONGEVIDAD

La ausencia de modo on line hace que tenga una vida más corta de la que podríamos esperar.



ESUMEN

Renovarse o morir. Es lo que debería plantearse EA con la serie Medal of Honor. Recuerda mucho a su predecesor.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA







↑ Los paisajes pintorescos y la iluminación en tiempo real sobre los coches no desaparecen en las carreras on line.

TAP 1/8 LAP TIME LECTION RECOLD RE

↑ Un Jaguar clásico contra modernos.



↑ Carreras de época color en sepia.



♠ El Viper deja marcas de derrape.

iCompite con gente de verdad en Live!

SEGA GT ONLINE

INFORMACIÓN DEL JUEGO DESARROLLADOR: SEGA

DISTRIBUIDOR: ACCLAIM

LANZAMIENTO: DICIEMBRE 2003

JUGADORES: 1-4; 1-12 XBOX LIVE

WEB: WWW.SEGA-EUROPE.COM

PEGI: +3

I DE ALGO no se puede acusar a Xbox es de falta de buenos juegos de conducción. Cómodamente situado en un plano medio entre la acción arcade y la simulación realista, encontramos el aclamado y exitoso Sega GT 2002, y ahora este título se ha retocado, calibrado y pulido con cuero de gamuza para entrar con un viraje brusco en el mundo de las carreras on line...

Vuelven todas las características del original, junto con un considerable número de mejoras y novedades. Se ha llegado a acuerdos con siete nuevos fabricantes, lo que hace un total de 27, y eso significa 40 coches nuevos -incluido el sublime Dodge Viper SRT-10-, cosa que suma la impresionante cifra de 167 vehículos. iY además hay 27 trazados desbloqueables!

El juego conserva el increíble modo para un jugador del original, en el que ganas dinero clasificándote para sacarte permisos y compitiendo en carreras, torneos y el modo «Gathering». Dicen que el dinero hace girar el mundo, pero en este caso lo que hará girar son tus ruedas al usarlo para potenciar casi cualquier parte de tu adorado bólido. Con ese gran número de coches disponibles, el campo de acción para los entendidos es enorme. Como es costumbre en cualquier título de conducción, se incluyen los modos estándar de «Carrera rápida», «Contrarreloj» y «Repetición», así como el modo «Crónica», en el que compites en autos clásicos de antaño.

Sin embargo, en el título dice On line, y por eso estamos aquí. Entre los nuevos modos se incluyen «Quick Battle», «Tailored Optimatch» y «Ranking Ladders». Pero el auténtico meollo está en la frenética «Batalla para 12'» en el que puedes enfrentarte (y soltar improperios) a 11 individuos de ideas afines, al principio en seis pistas, antes de desbloquear el resto. En Xbox Live puedes usar coches, componentes y mejoras ganadas en el juego off line, lo cual es un auténtico incentivo para pasarse el juego en el modo de un jugador a fin de desbloquear vehículos.

Otro par de buenos detalles son la posibilidad de transferir al juego *on line* coches salvados en *Sega GT 2002* para dominar las carreteras virtuales, y la forma como puedes intercambiar (y apostar) coches y componentes con otros jugadores de tu sesión *Live*,

Los juegos on line pueden sufrir de frustrantes ralentizaciones, y esta fatalidad le ocurre a veces a Sega GT Online, aunque no lo suficiente como para que la jugabilidad se vea muy afectada. Además, los choques entre coches pueden tener resultados aleatorios, desde una recuperación inmediata a una torpe transformación momentánea; pero, aparte de esto, Sega nos ofrece una competente actualización on line de un clásico sin discusión.



>>> «CURVA A IZQUIERDA A RAAAS». «Navigate Battle» es un modo *Live*. Dos jugadores pueden correr en cooperación contra otros oponentes, con uno al volante y el otro de copiloto.



↑ El coche fantástico topa con el Equipo A.



POTENCIAL

El juego para un solo jugador tiene una velocidad de fotogramas y una calidad gráfica brutal; en *Live* se ralentiza un poco.

ESTILO

Coches de recreación fiel y manejo realista

ADICCIÓN

Muy accesible y adictivo; querrás ver todos los coches disponibles.

LONGEVIDAD

Hay un enorme modo «Carrera» para un jugador y en *Live* casi no tiene límites.

+ CC

LO MEJOR

- CORRER EN XBOX LIVE
 MANEJO REALISTA
- MEJORAS Y MUCHOS COCHES

LO PEOR

- Ralentización Ocasional en Live
- CHOQUES IMPREVISIBLES

RESUMEN

Se trata más de una puesta al día del original con opción *Live* que un juego nuevo por completo.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA



exwap



↑ Una gran ciudad iluminada y un buen puñado de coches trucados. ¿Quién da más?

La pasión por el tuning llega a Xbox

NEED FOR SPEED UNDERGROUND

DESARROLLADOR: EA BLACK BOX
DISTRIBUIDOR: EA
LANZAMIENTO: DISPONIBLE
JUGADORES: 1-2
WEB: WWW.NEEDFORSPEED.COM
PEGI: +3

NADELANTO

Carreras urbanas nocturnas al estilo EA a las que se añade la personalización de coches. LO CIERTO es que el equipo canadiense de EA Games ha realizado un excelente trabajo trasladando al mundo de las carreras urbanas ilegales una de las series de juegos de conducción con más historia

De este título sorprenden y destacan dos cosas por encima del conjunto. La primera y principal, su sobresaliente calidad gráfica. La segunda, la fidelidad con la que recrea el mundo del llamado tuning, que no es más que el arte de la personalización de vehículos llevado a extremos radicales.

Así, sin salirse de los cánones de los juegos de conducción al uso en cuanto a variedad de pruebas y diseño de circuitos, NFS: Underground es capaz de ofrecer un nuevo aliciente tanto al recién llegado como al más curtido piloto virtual: el de conseguir la más poderosa y bella máquina a cuatro ruedas que jamás haya surcado el asfalto de la metrópolis nocturna.

El objetivo es, pues, ir mejorando nuestra montura con nuevos añadidos, tanto estéticos como mecánicos. Dichos complementos podemos adquirirlos con el dinero ganado en las carreras ilegales y diferentes retos que nos propondrán nuestros rivales, o bien superando ciertas pruebas que pondrán a nuestro alcance componentes exclusivos. Como es habitual, a medida que vayamos progresando a través de las 111 pruebas que nos aguardan, iremos desbloqueando nuevas mejoras, circuitos y vehículos, que pasarán a estar disponibles en todos los modos de juego. Aprovechamos para advertiros que en este juego no encontraréis opciones Live, lo cual constituye uno de sus pocos puntos débiles.

En cuanto a las pruebas en sí, se reducen a 4 modalidades básicas: carrera a un número determinado de vueltas, eliminatoria (el último al final de cada vuelta queda eliminado), carrera en línea recta y derrapes en circuito cerrado. No es el colmo de la originalidad, pero no olvidemos que, en el fondo, estamos ante un juego de conducción, por lo cual resulta absurdo esperar un guión de Hollywood. Siendo el modelo físico lo suficientemente irreal como para permitir el control de los vehículos a las altas velocidades a las que se mueven, y obviando alguna que otra ralentización esporádica, el juego resulta tan agra-



↑ Surca los cielos como un chalado. ¡Yuju!



↑ Derrota a tus colegas a pantalla partida.



↑ Maldito tráfico en los cruces...



SITIO PARA DOS Aunque la opción Live está ausente una vez más en un título de EA. Underground permite al menos competir a pantalla partida en los modos «Circuito», «Sprint», «Derrape» y «Velocidad». Progresando en el modo «Historia» y desbloquearemos nuevos coches y circuitos, por lo que podemos decir que, en conjunto, se trata de una experiencia satisfactoria.

MARCAS Hay un total de 20 fabricantes de coches que aportan algunos modelos francamente buenos a Underground. Naturalmente, los vehículos más poderosos deben desbloquearse a medida que se avanza en el juego, pero en el camino irás encontrando bellezas de la mano de marcas como Mazda, Mitsubishi, Ford y Porsche.

¿ES MUY DIFÍCIL? En lugar de seleccionas un nivel de dificultad al principio del juego, cada carrera puede jugarse a nivel fácil, medio o difícil, lo que hará que nuestros oponentes sean más o menos duros de pelar. Cada nivel tiene una recompensa económica, por lo que la ventaja de ganar en modo difícil es disponer de más dinero para meiorar nuestro coche.

NEED FOR SPEED UNDERGROUND WANAL





♠ Escoge la perspectiva en primera persona para una sensación extra de velocidad.



↑ Una buena lección sobre cómo arruinar un coche sexy con un bache...

A TOOD GAS Carreras ultra-rápidas para locos de remate.

TODO BUEN aficionado al tuning, sabrá qué es esto de las carreras ilegales. Nosostros te contamos como salir victorioso de ellas... en Xbox, claro. Todo parecido con la realidad es pura coincidencia (nosostros no hemos estado nunca en ninguna de ellas, palabrita del niño Jesús).



>>> Revoluciona cuidadosamente tu motor en la línea de salida para un buen inicio de carrera. Concentración, mucha concentración...



>>> ¿Cuarta posición? ¿Qué eres, un torpe? Mide bien esos cambios de marcha para mantenerte a la altura del resto.



>>> Y luego cambia de carril para evitar un horrible... ooops... vaya. Al menos ha sido espectacular... Otra vez será.



♠ El gentío se agolpa para verte patear algún que otro culo...

dable de jugar como cabe esperar de cualquier buen título de conducción. Las carreras son las carreras, y no hay mucho más que decir al respecto.

De lo que sí vale la pena hablar es de la belleza gráfica que ha venido caracterizando desde siempre a cualquier *Need For Speed* y que, por supuesto, también impregna todos y cada uno de los apartados de esta nueva entrega. Desde las escenas cinemáticas que irán adornando el modo *Underground* hasta el preciosista modelado de los vehículos y el esplendor nocturno de los circuitos; estamos ante un juego que insiste en cautivarnos con sus brillantes carrocerías y reflejos de neón.

Pocas veces se ha visto una ciudad de colores tan vibrantes como la representada aquí por los artistas de EA. La iluminación de las calles y edificios es espectacular y dota de vida a unos escenarios urbanos detallistas y variados, repletos de desniveles, puentes, pasos bajos, atajos en obras, suburbios, parques y recorridos alternativos que nos permitirán arañar algunos segundos a nuestros rivales. Los efectos de luces y partículas -la forma en que los neones se reflejan en los charcos de la calzada, el polvo que levantan los autos al derrapar, la estela que dejan tras de sí los pilotos traseros de los coches y un largo etcétera más- son, además, magistrales.

Pero todo esto quedaría en un mero ejercicio de estilo si no se hubiera implementado de la forma en que se ha hecho todo lo que concierne a la personalización de nuestros vehículos. Las modificaciones estéticas tienen un efecto inmediato en el aspecto del coche y las mejoras mecánicas (incluyendo el depósito de óxido nitroso, o «nitro», que permite rodar a velocidades escalofriantes) se perciben sensiblemente en la precisión del control y la velocidad punta de la montura. Alterando el diseño del capó, pintura base del coche, alerones traseros, tapacubos, vinilos, parachoques, faldones laterales, tinte de los cristales o color de los neones inferiores, por poner algunos ejemplos, no sólo estaremos embelleciendo el coche, sino también aumentando nuestra reputación, lo que nos permitirá acceder a nuevas mejoras y accesorios. Y en cuanto al motor, las modificaciones son tantas y tan variadas, que es casi imposible obtener dos vehículos iguales. Por lo tanto, puede decirse que, en esta ocasión y más que nunca, la estrella de Need For Speed es una y sólo una: el coche.

X VEREDICTO

POTENCIAL

Combinar óxido nitroso, gasolina, coches modificados y carreras ilegales es algo capaz de vaciar los depósitos de adrenalina del más pintado.

ESTILD

Se dan puntos de estilo por tener el mejor coche y ser el más *chulo* al volante.

ADICCIÓN

Si lo tuyo es el *tuning*, no podrás esperar a desbloquear todos los complementos y mejoras.

LONGEVIDAD

111 pruebas del modo «Historia». Ni coches, ni circuitos extra, ni nada que huela remotamente a *Live*.

ب

LO MEJOR

- + LA CIUDAD
- COCHES
 VELOCIDAD

LO PEOR

- RALENTIZACIONES PUNTUALES
- DESARROLLO TÓPICO - NI *LIVE*, NI SYSTEM

RESUMEN

Si te gustó la película *The Fast* and the Furious, prueba con el mejor *NFS* que recordamos en mucho tiempo.

PUNTURCIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA



↑ Finalmente, Bilbo se encuentra dentro de la guarida de Smaug. Pase lo que pase, ino despiertes al dragón!



↑ ¿No es algo diferente en las escenas cinemáticas?



↑ No mires abajo. Bilbo viaja a través de Moria.

No sólo de Frodos vive el hombre

EL HOBBIT

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: INEVITABLE

ENTERTAINMENT

DISTRIBUIDOR: VIVENDI UNIVERSAL

LANZAMIENTO: DISPONIBLE

JUGADORES: 1

WEB: WWW.THEHOBBIT.VUGAMES.COM

PEGI: +7

o cierto es que, para la inmensa mayoría de la comunidad de fanáticos de la obra de J.R.R.
Tolkien, la firma que mejor ha recreado el mundo de este genio literario ha sido, sin duda,
Vivendi Universal. Si en *El Señor de los Anillos*-desarrollado por Universal Studios-la multinacional ya dejó clara su idea de acercar lo más posible el resultado al original, en *El Hobbit*-lnevitable Entertainment-las cosas van por los mismos derroteros.

Fiel al estilo del autor, todo es tal y como el libro describe. En *El Hobbit*, preludio de la trilogía más famosa de todos los tiempos, predominan las plataformas y la acción -ejem, ejem- frente a los elementos de rol, por lo que no esperes encontrar la versión virtual del juego de JOC International o semejanzas con algún RPG conocido. Su objetivo es hacer un juego accesible para todos los públicos.

A lo largo de la aventura, que te lleva a visitar los distintos parajes del libro (el bosque de Mirkwood, la Montaña Solitaria, etc.) y alguno que otro nuevo, como la caverna de los duendes y páramos desiertos, puedes realizar todo tipo de acciones. Desde saltar a escalar, desde combatir con Dardo hasta colgarse de las rocas al más puro estilo Sam Fisher, etc. Eso sí, pese a contar con tantas animaciones, Bilbo jamás realizará acciones que no sean propias de un hobbit, como por ejemplo lanzar hechizos. Todo sea por ser totalmente fiel al autor.

Básicamente, la aventura consiste en recrear el viaje de Bilbo a través de los espectaculares escenarios (muy conseguidos por el estudio de desarrollo) de la Tierra Media, divididos en 11 niveles. A lo largo de todos ellos tendremos que combatir contra un sinífin de enemigos y superar no menos pruebas de habilidad. De este modo, deberás hacerte con Dardo -la legendaria espada élfica-, utilizar de forma inteligente el Anillo Único y sumar puntos mediante la recolecta de monedas que aparecen en cada uno de los escenarios (de forma parecida a *Sonic The Hedgedog*). Gracias a ellos puedes mejorar a Bilbo con nuevo equipamiento, así como con los puntos de coraje que irás acumulando durante

En cuanto al combate, Bilbo cuenta con un palo (al iniciar la aventura), su espada élfica e incluso algunos elementos presentes en el escenario, como piedras y demás atrezzo. El sistema es bastante sencillo, con un estilo muy similar al de Beyond Good & Evil, por lo que no tendremos problemas con el controlador. Asimismo, decir que el combate en sí pierde algo de fuerza ya que se ha simplificado tanto que prácticamente consiste en dar un sólo toque a tus enemigos. Debes seleccionar a uno de los enemigos pulsando un botón; una vez enfocado, el juego lo mantendrá como objetivo. Los enemigos son variados (arañas, trolls, elfos, etc., en total, unos 30 diferentes). Sin embargo, no todos serán enemigos en tu periplo ya que también aparecen algunos amigos a lo largo de la aventura, como Gandalf (no jugable).

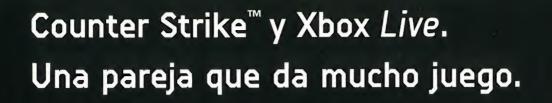
) INFORMACIÓN

>>> SUBIR DE NIVEL
Recolecta las monedas que vayas encontrando y conseguirás
incrementar el rendimiento de Bilbo. Con
las monedas podrás
comprar power-ups,
pociones, bolsas más
grandes, etc.



↑ Haciendo buen uso de Dardo.







VALVE



Counter Strike™, el juego de acción online número uno del mundo, es aún mejor en Xbox *Live*.™ Con una acción impactante, unos gráficos superrealistas, siete mapas exclusivos, la posibilidad de jugar hasta con 16 jugadores y un tremendo arsenal de armas, éste es el mejor Counter Strike que has visto en tu vida. Necesitarás practicar offline antes de entrar en el salvaje campo de batalla online, donde podrás meterte tú solo o reunir un equipo de jugadores de élite y hablar con ellos por medio de Live Communicator de la estrategia para desactivar bombas, rescatar rehenes o combatir a terroristas de todo el mundo. El juego va a ser duro, más te vale venir preparado.





it's good to play together

2003 Valve Corporation, Portions & Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados. Microsoft, logotipo de Microsoft Game Studios, Xbox, Xbox, Xbox, Live, legótipo de Xbox Live, y los logotipos en Xbox son marcas registradas o marcas de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y/o en otros países. Counterstrike, el logotipo de Counterstrike, Valve, y el logotipo de Valve son marcas gistradas o registros de Valve Corporation en los Estados Unidos y/o en otros países. "Source Gamespy 09/02/03. Gamespy estadísticas para juegos online de acción de jugadores múltiples





↑ El mítico juego de PC llega a Xbox con gráficos mejorados.



↑ Hay 18 escenarios disponibles.



↑ Dispones de unos segundos para la compra de equipo en cada ronda.



↑ El metro, un escenario urbano.

18 niveles y dos equipos. iA jugar!

COUNTER-STRIKE



El mod más popular de Internet llega a Xbox con la mirilla puesta en Xbox Live.

LA HISTORIA es larga, pero vamos a resumirla.
Counter-Strike es la modificación de Half-Life
-PC, 1998- que ha terminado por convertirse en el juego on line más, valga la redundancia, jugado. El Counter-Strike que nos ocupa es la primera ver-

sión para consola de aquel, un título que ha sido desarrollado conjuntamente con Condition Zero -la nueva versión comercial de CS para PC- y que ha sufrido un largo desarrollo en el que los cambios de estudio han sido constantes: Valve, Gearbox Software, Ritual Entertainment y Turtle Beach -cuya principal contribución es la IA del juego-. Pese a todo, es el logo de Valve el que aparece al arrancar el juego.

La versión de Xbox está enfocada hacia un solo objetivo: Xbox Live. Es importante resaltarlo porque es ahí donde el juego está en pleno apogeo y da lo mejor de sí. La campaña off line ofrece exactamente el mismo contenido que el juego en Xbox Live, pero sin algunas de sus ventajas.

No hay modo historia, ni siquiera al paupérrimo nivel de *Unreal Championship*. Simplemente, selecciona los parámetros de la partida y a combatir ronda tras ronda. Lo que a pesar del decente trabajo con la IA –a menudo notable, pero en ocasiones errática- le convierte en un simple aperitivo de lo que viene después.

Dejando este asunto claro, CS se presenta como una fiel adaptación del título que tanto ha hecho por el juego on line. Para quien no lo sepa, la mecánica consiste en enfrentar a un grupo de terroristas contra una unidad anti terrorista en distintos escenarios. Hay dos tipos de juego: en uno los terroristas han de colocar una bomba y hacerla explotar mientras que el oponente trata de impedirlo. En el segundo, la unidad antiterrorista ha de liberar a un grupo de rehenes y llevarlos al punto de rescate. Y eso es todo. El planteamiento no puede ser más sencillo y la jugabilidad es endiablada.

La fórmula Counter-Strike siempre ha mostrado un adictivo equilibrio entre un ritmo de juego frenético, muy arcade, y la precaución a la que obliga un modelo de daños más realista. Las partidas son rápidas y cuando el jugador muere ya no puede incorporarse hasta el siguiente combate. El equipo ganador obtiene dinero que se emplea en comprar armas y equipo al comienzo de cada partida. De los 18 mapas incluidos, siete son nuevos y el resto versiones actualizadas de las vistas en PC. Algo lógico si se tiene en cuenta que el diseño de los mismos es uno de los grandes atractivos de CS desde el comienzo y aquí se mantiene el nivel a lo largo de todo el juego. Desde el punto de vista gráfico, CS supone una mejora sobre el original -iqué menos!-, pero no llega a los niveles esperables de un shooter sólo para Xbox. Aunque los escenarios uti-



↑ Destacar el pobre radar del interfaz.



↑ El escudo es uno de los últimos añadidos en la versión PC.

TOMA EL DINERO Y CORRES Así se completa una misión tipo bomba como terrorista.



↑ UTILIZA hasta la última moneda para comprar mejores armas, protección y munición. Y rápido. Dispones de pocos segundos.



↑ Una vez localizado el lugar indicado, comprueba que no hay ningún enemigo al acecho. Entonces, planta la bomba.



↑ Los grupos antiterroristas tratarán de desactivar la bomba. Busca un buen sitio para cubrir la zona y espera.

NFORMACIÓN ADICIONAL

LOUE ES UN MOD? Una modificación realizada sobre un juego comercial con las herramientas de software proporcionadas por el desarrollador. En este caso, las herramientas de edición que acompa ñaban a Half-Life permitieron a unos estudiantes crear un nuevo mo do de juego multijuga dor por equipos radicalte diferente del induido en el propio Half-Life, Suelen distribuirse de forma gratulta en internet.

Counter-Strike está enfocado hacia un solo objetivo: Xbox Live

lizan algunas texturas notables y puede apreciarse un iluminación trabajada con algunas efectos curiosos -como el breve intervalo en que tarda en ajustarse la visión al pasar de un espacio luminoso a un pasillo oscuro-, los modelos cuentan con pocas animaciones y no están muy detallados.

Quizás se deba a ese desarrollo tan concurrido, pero CS presenta una serie de carencias que convierten el modo off line en algo más dificil y menos satisfactorio de lo que debería. Los tutoriales son risibles, la falta de información acerca de los escenarios y qué hacer en cada uno de ellos también es notable. Al igual que sucedía con el modo on line de Return To Castle Wolfenstein, CS es un juego que se aprende siguiendo el viejo sistema de prueba y error. Lo

mismo sucede con las características de las armas y el menú de compra. En resumidas cuentas, el juego presenta una absurda curva de aprendizaje para un planteamiento que, precisamente, destaca por su sencillez.

CS es un juego en equipo y, como tal, incorpora un menú de órdenes para dirigir a los compañeros de grupo. Al igual que otros aspectos del juego, el menú está reducido a la minima expresión y sólo permite dar cuatro órdenes que los bots acatan o no siguiendo no se sabe qué criterios. Lo mismo puede decirse del mapa que debería ayudar a seguir la acción. Su color azul traslucido hace que se confunda a menudo con el escenario y el pequeño tamaño de los iconos que representan al resto del grupo obliga a estudiarlo con mucha atención.



↑ Los mensajes delatan al culpable.

Por fortuna, muchas de estas dificultades pasan a mejor vida en Xbox Live. No sólo por el cambio de bots a jugadores humanos, sino porque es ahí donde se puede jugar verdaderamente en equipo gracias al Xbox Communicator. En un caso como éste, la mejor aproximación es considerar la campaña off line como un simple entrenamiento para Xbox Live.



♠ En Counter-Strike, esto es una situación verdaderamente mala.



♠ No hay localización de daños.



↑ Al morir, el jugador pasa a espectador.





↑ Absorbe los ataques del enemigo y recházalos luego. ¿Tú entiendes algo de lo que pasa? Nosotros tampoco.

Lego se lo monta mal en este juego de construcción

BIONICLE

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: ARGONAUT

DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS

LANZAMIENTO: DISPONIBLE

JUGADORES: 1

WEB: WWW. LEGO.COM/ENG/BIONICLE

PEGI: +7

rá en elogios acerca del fenómeno Lego. Como complemento a la gama de juguetes, se han desarrollado una serie de tebeos, cartas y una completa historia de fondo; este título es la primera incursión en el mundo de los videojuegos. Por eso, es una pena que desde que éste se cargó la cosa no pintara bien, nada bien.

REGÚNTALE a cualquier cha-

valín de diez años y se desha-

La enrevesada historia sigue las líneas habituales del bien contra el mal. La isla de Mata Nui se encuentra amenazada por el maléfico espíritu Makuta hasta la llegada de seis misteriosos Toa -fuerzas de los elementos que extraen su poder del fuego, agua, hielo, etc.-, quienes deben buscar las máscaras de poder Kanohi para cumplir su destino (ya falta poco). Los enjambres de los insectoides Bohrok han despertado y traen consigo el caos y la destrucción dondequiera que van. Una vez más, les toca a los Toa enderezar la situación. Uf.

Sabemos de buena tinta que los juguetes tienen un diseño imaginativo e intrincado y que

se nota que su construcción es de calidad. Pero para desgracia de los entusiastas de los juguetes, el juego es justo lo contrario.

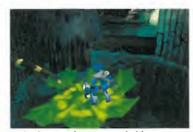
Lo primero que te sorprende son los gráficos, o mejor dicho su ausencia. Personajes cuadriculados con menos polígonos que en *Tetris* y colores chillones no son precisamente la mejor forma de publicitar los gráficos de Xbox. La animación es torpe y pesada y los enemigos parecen salidos de una recreativa de los años 80. La jugabilidad se centra en un letárgico plataformas 3D, con la obligada dosis de saltos, recolección y tiros que ello comporta.

A base de recoger ciertas piedras, puedes desbloquear cosas como bosquejos de diseño, trailers de películas y avances de nuevos juguetes, si es que eso te atrae. El sistema de combate se basa en la novedosa idea de aprovechar la potencia de los golpes de tu enemigo a fin de invertir dicha energía para tus propios ataques. Es algo que podría haber dado buen resultado, pero no se ha ejecutado bien. Cuando te enfrentas a múltiples enemigos, la pantalla se convierte en un amasijo de escudos y rayos de energía. Bionicle no te da ni una pista sobre qué es lo que pasa, dejándote perplejo y frustrado.

Algún que otro cambio en el enfoque general, como el nivel de snowboard del Toa de hielo, ayuda a variar un poco la cosa, pero unos ángulos de camara del todo aleatorios se cargan toda la gracia. Realmente, es una pena porque siendo como es una licencia de renombre muy conocida por todos nosotros, con añadir unos gráficos medio decentes y una mejor jugabilidad, podría haber sido un buen título. Mejor entretenerse con hombrecillos de plástico y pelo de quita y pon.



Usa la hoja como trampolín.



↑ Lucha con el monstruo de bloques para avanzar.



↑ O sea, Lego se pasa al snowboard.



↑ Haz que este tipo te abra las puertas.

>> INFORMACION ADICIONAL

>>> QUE VENGAN LOS ABOGADOS La franquicia de Bionicle se metió en una buena al denunciarse que la historia fusilaba con descaro antiguas leyendas de las islas Mauricio. iAy, ay, ay, Lego!



POTENCIAL

Tu Xbox podría con un juego diez veces mejor sin estar siquiera despierta. Anclado en términos de jugabilidad hace muchos años.

ESTILO

Colores vivos que desentonan, animación cuadriculada y sonido flojo: es que nada ayuda.

ADICCIÓN

Gracias a una jugabilidad tediosa y a un jefe de nivel muy difícil, te rindes tras la primera fase.

LONGEVIDAD

Quienes se atrevan a jugar se lo pulirán en un día.

+ LICENCIA ÚNICA... LO PEOR - ...DEL TODO DESAPROVECHADA

- GRÁFICOS - COMBATE CONFUSO Y FRUSTRANTE
- JUGABILIDAD ABURRIDA Y REPETITIVA

RESLIMEN

Con lo que vale este juego te puedes comprar muchas piezas de Lego, y te lo pasarás mil veces mejor.

PUNTURCIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA







↑ Al pasar sobre el agua, las gotas salpican la pantalla: una de las múltiples lindezas gráficas de Crimson Skies.

Una aventura en el mejor estilo de los años 30

CRIMSON SKIES:

INFORMACIÓN DEL DUEGO **DESARROLLADOR: FASA STUDIOS** DISTRIBUIDOR: MICROSOFT LANZAMIENTO: DISPONIBLE JUGADORES: 1-16 XBOX LIVE WEB: WWW.CRIMSONSKIES.COM PEGI: +12

ADELANTO Piratas aéreos en

hollywoodiense.

LO DE Crimson Skies viene de lejos. Primero fue un juego de rol de mesa y de ahí paso a videojuego para PC editado por Microunos años 30 de soft hace ya tres años, Y ficción con sabor como era de suponer. ahora llega la deseada y

exclusiva versión para Xbox. High Road to Revenge es un juego esperado por la buena impresión que causó la anterior versión para PC hace tres años. Y la exclusividad ha permitido al desarrollador FASA Studio ofrecer un título a la altura de las expectativas sobre Xbox. Crimson Skies luce un acabado gráfico espectacular. Los escenarios son grandes, la libertad de vuelo en ellos es enorme y el estilo visual, precioso. Además, cuenta una historia divertida ambientada en una ficción irresistible. Y lo hace mediante una propuesta de juego original, centrada en la acción y ejecutada con garra.

El de «años 30+ciencia ficción» es un planteamiento de encanto innegable que aquí sirve además para justificar el imaginativo diseño de los aviones, en la línea de los alocados prototipos aéreos de la industria aeronáutica de la época. Bajo esta premisa, resulta de lo más natural pilotar un avión que lanza descargas eléctricas u otro que dispara proyectiles ardiendo. Las aeronaves son tan irreales como atractivas y su idoneidad se basa en uno de los grandes aciertos del juego: el modelo de vuelo.

Los aviones de Crimson Skies hacen gala de ese equilibrio tan delicado entre la necesaria accesibilidad para sumergirse inmediatamente en el juego y un aceptable grado de dificultad para llegar a dominarlos. Lo que permite al jugador centrarse en el corazón de la propuesta de Crimson Skies son los combates aéreos. Aquí de lo que se trata es de realizar arriesgadas piruetas aéreas para lanzarse en picado sobre ese zeppelín ardiendo, escapar de un fuego cruzado enemigo o ser capaz de volar a toda velocidad entre los elevados edificios de Windy City. Todo ello dentro de un entorno gráfico de lujo y el mencionado sabor de los años 30. Crimson Skies es un juego que se desarrolla con un ritmo rápido y además se atreve con una estructura particular dentro de este tipo de productos.

Más que niveles, lo que el jugador va a encontrar son cinco grandes aéreas de juego. Nathan vuela por ellas y, al acercarse lo suficiente, tiene la opción de interactuar con algunos de los



↑ Defendiendo el dirigible Pandora desde una de sus torretas.



↑ Las torretas ofrecen distintas posibilidades



↑ Siempre es posible abandonar el avión y subirse a una de éstas.

CATADORES DE FORTUNA El momento son los años treinta del siglo pasado. Unos años 30 en los que la Historia ha seguido un rumbo diferente. Los Estados Unidos hace tiempo que dejaron de serlo y el continente estadounidense se halla sumido en un caos político y social que, entre otras cosas, ha terminado con las comunicaciones vía terrestre. Los cielos son el nuevo dominio a conquistar y ahí es donde entra el protagonista, Nathan Zachery. Filántropo y pirata aéreo, líder de los Cazadores de Fortuna, descubrirá el misterio detrás del asesinato de su amigo Doc sin perder la ironia ni la compostura y dejando por el camino algunos corazones rotos.

PARA BILINGÜES Desafortunadamente. Crimson Skies llega al mercado español en perfecto inglés. Ni doblaie ni traducción. Pero lo más lamentable es que el juego no cuenta ni con una mísera opción de subtítulos que avuden a la comprensión de la historia que se narra. Se trata de un juego que puede disfrutarse sin entender los porqués ni los comos de lo que sucede, pero es una barrera que impide sumergirse a fondo en la atractiva propuesta del juego.

JUEGO ORIGINAL Si hay una cosa que lamentar en este nuevo Crimson Skies es constatar como FASA ha reducido las múltiples opciones de configuración de misiones y aviones que ofrecía el título original. En Xbox, Crimson Skies ha ganado en algunos aspectos, pero también ha perdido en

ESPECIALES Nathan tiene a su disposición una serie de piruetas que se ejecutan con la correcta combinación de movimientos con ambas palancas analógicas. El sistema no es exactamente intuitivo, pero conviene hacerse con él para poder zafarse de los per-

MOVIMIENTOS

CRIMSON SKIES **MAN**E





↑ Los aviones derribados dejan caer paquetes de salud y munición.



↑ Nathan cambia de avión en la refriega. Una forma de evitar pagar la reparación.

DOBLE O NADA Corre por dinero.

EN ALGUNAS de las áreas de juego, Nathan puede apostar su dinero en carreras contra reloj. El primer intento siempre suele ser el más sencillo. En los sucesivos, hay que abatir el tiempo establecido en la vez anterior.



>> APUESTA: Mínimo, 100. El máximo es la mitad del capital disponible. La ganancia es tentadora pero la pérdida puede ser muy inoportuna.



>> CHECKPOINTS: Al estilo Crimson Skies. Lo mejor es comenzar con aviones lentos y guardar los más veloces para intentos posteriores.



>>> VELOCIDAD MÁXIMA: El impulso de velocidad -pulsa el botón Y para disfrutarlo- es indispensable en estas misiones.

lugares pulsando el botón X. De esta forma, puede reparar su avión, abandonarlo para coger otro o subirse a una de las baterías anti aéreas diseminadas por los escenarios, apostar su dinero en carreras contrarreloj a través de checkpoints o, lo más importante, aceptar las misiones que le van proponiendo distintos personajes. Un planteamiento similar al del reconocido Grand Theft Auto que, unido a la libertad de movimiento en el mundo de juego, convierten a Crimson Skies en una rara avis dentro de su género.

A Crimson Skies no le faltan carencias. El número de áreas de juego es escaso, especialmente en el multijugador. Las opciones de configuración de los aviones son pocas -cada modelo sólo puede actualizarse a una versión superior-. Y comparado con su predecesor, tiene menos variedad de misiones. Pero Crimson Skies ofrece lo que promete y cuenta con los aciertos suficientes como para convertirse en una experiencia absorbente para cualquier aficionado a las hazañas de héroes estilo Errol Flynn.



↑ Los aviones pueden mejorarse con el dinero y los tokens necesarios.



Un juego a la altura de Xbox.

Escenarios grandes repletos de detalles y logrados efectos visuales. Y todo ello sin ralentizaciones en pantalla.

ESTILO

Años 30 combinados con ciencia ficción y un protagonista que podría encarnar Errol Flynn.

ADICCIÓN

El lenguaje puede ser una barrera, pero la eficacia de la acción permite superarla.

LONGEVIDED

La campaña principal se hace corta. Pero ahí está Xbox Live.

+ CONTROL DE LOS **AVIONES** + AMBIENTACIÓN LO PEOR - POCAS ÁREAS DE JUEGO - SIN DOBLAR, SIN **SUBTÍTULOS Y SIN** CONFIGURACIÓN DE **AVIONES**

◆ GRÁFICOS

SUMEN

Crimson Skies es un sabroso juego de acción con personalidad propia. Espectacular y divertido.

<mark>PUNTURCIÓN</mark> REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA





↑ La nueva versión de Los Sims se acerca mucho más al concepto original.

Más, más grande y mejor

LOS SIMS TOMAN LA CALLE

INFORMACIÓN DEL JUEGO DESARROLLADOR: MAXIS

DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS

LANZAMIENTO: DISPONIBLE

JUGADORES: 1-2

WEB: WWW.THESIMS.EA.COM

PEGI: +7

a primavera pasada,
Electronic Arts lanzaba la
versión para consola del
juego de PC más vendido
hasta la fecha. Nueve
meses después, ya está
aquí una continuación que mejora
numerosos aspectos del anterior y
convierte a la versión Xbox de Los

atractivo y próximo al original.
El desarrollo de la serie ha sido peculiar. Así como en PC la saga ha expandido su jugabilidad hasta límites sorprendentes con las sucesivas expansiones -siete, nada menos-, este título ha hecho lo mismo con respecto a Los Sims para consola. El cambio más notable es que la acción ya no está confinada a las paredes del hogar del protagonista. Así, cualquier momento, el jugador puede montar a su sim en un transporte y dirigirlo a cualquiera de las seis nuevas localizaciones, exclusivas de la versión para consola,

Sims en un juego mucho más

para relacionarse con otros sims, trabajar o divertirse. En otras palabras, la sensación algo superficial que transmitía Los Sims -en comparación con la profundidad del original en PC-, ha pasado a la historia.

Por supuesto, a eso también ayuda el que Maxis haya incluido un buen número de nuevas carreras, objetos e interacciones sociales. El interfaz también ha recibido el repaso correspondiente. El horrible puntero que servía para interactuar con el entorno aparece ahora mejor integrado con los escenarios. Los menús con la información acerca del sim también presentan un nuevo diseño. Las opciones de configuración a la hora de crear un sim son más amplías y admiten incluso la modificación de los elementos del rostroojos, nariz, boca, etc.- por separado, con lo que el grado de personalización que se puede alcanzar es espectacular.

Continúan los modos de juego del anterior. Una campaña principal por objetivos, aunque menos rígida que la de Los Sims, y el modo libre, con la novedad que también admite a dos jugadores tanto en uno como en otro. Los Sims era un juego destacable por la novedad que suponía en el terreno de las consolas, pero también era una versión algo pobre del original cuya mayor aportación era el salto a las 3D. Este título se acerca mucho al nivel de diversión, jugabilidad y complejidad que ha terminado por alcanzar la versión PC, con el atractivo añadido de un logrado salto a las 3D. En realidad, la mayor pega de este juego hay que achacarla a la política de EA de descartar el soporte on line en sus lanzamientos para Xbox. Algo con lo que sí cuenta en otros sistemas.



↑ Malcom, uno de los personajes.



★ El puntero se integra mejor.



Ya no estamos confinados en casa.



♠ El interfaz también ha sido modificado.

>>> INFORMACIÓN ADICIONAL

>>> EL CREADOR

Este diseñador creó el género de la gestión de ciudades -en PC- con Sim City hace más de una década. El punto álgido de su carrera llegaría en 2000, al lanzar el juego de PC más vendido de la

historia: Los Sims.

X VEREDICTO

POTENCIAL

Gráficos mejorados en calidad de texturas, modelos, animaciones, iluminación y tamaño.

ESTILO

Personal, intransferible y encantador, muy encantador.

ADICCIÓN

No es un juego para todo el mundo, pero cuando atrapa lo hace de forma absoluta.

LONGEVIDAD

Falta el modo *on line*. Pero el modo abierto admite grandes posibilidades.

+ JUGABILIDAD

- + GRÁFICOS
- + COOPERATIVO + NUEVAS
- LO PEOR
- SIN XBOX LIVE

RESUMEN

Los Sims como nunca antes se han visto en consola. Una adaptación a la altura del original en PC.

PUNTURCIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA



La gente te mira de otra forma cuando llenas de laxantes un muñeco vudú.





Microsoft game studios A ti y a Vince, el mejor muñeco vudú en la tienda de Madam Charmaine, se os encarga la misión de rescatar al fabricante de muñecos, en manos del malvado Kosmo, el Inescrutable. Para sobrevivir a las ranas del hoyo, los duendes, al "killadillos" y otras amenazas en las exóticas calles de Nueva Orleans, Vince debe usar su arma mejor: él mismo. Ve a Vince meterse en una batidora, ensartarse con un tridente, pisar una trampa de osos y más de 25 maneras en las que Vince puede herirse. Y esa es su manera de conseguir vuestros objetivos y triunfar en la misión. Así que no te sientas mal por Vince. Hacerse daño, es lo que mejor hace.





it's good to play together

xbox.com/es/voodoovince

©2003 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, the Microsoft Games Studio logo, Voodoo Vince, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks of the Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. The names of actual products and companies mentioned herein may be trademarks of their respective owners.



♠ Reduce a estos esqueletos graciosillos a un montón de huesos.



↑ Mmmm, bebidas de muerte para una fiesta en la disco.



↑ Copper eatá muy asustado.

El esperado estreno de Rare en Xbox

GRABBED BY THE GHOULIES

DESARROLLADOR: RARE
DISTRIBUIDOR: MICROSOFT
LANZAMIENTO: NOVIEMBRE 2003
JUGADORES: 1
WEB: WWW.RAREWARE.COM

Ayuda a Cooper a rescatar a su chica; lucharás frente a esqueletos, zombis y otras criaturas de la

noche.

PARA LOS que seguimos a Rare desde los ocho bits, estamos ante una ocasión especial. Por primera vez asistimos a la presentación de un juego de Rare para Xbox desde que Microsoft adquirió la compañía y dejó a unos cuantos usuarios de Nintendo bastante preocu-

pados.

Grabbed By The Ghoulies es una aventura de acción en tercera persona, en la que controlaremos al joven Cooper en su desesperado intento por recuperar a su novia Amber de las garras del malvado barón Von Ghoul. Mientras realizaban un agradable paseo campestre, una fuerte tormenta sorprende a Cooper y Amber.

Repentinamente, y sin estar señalada en ningún mapa, aparece frente a ellos la tétrica mansión de Villa Ghoul. Allí, unas extrañas criaturas secuestran a la novia de nuestro protagonista, Amber. Y ahí comienza nuestra aventura, con Cooper perdido en una inmensa mansión

que asustaría al más pintado, pero decidido a que ningún bicho inmundo le haga daño a su chica.

Cada habitación de la mansión se convertirá en un desafío ideado por el maléfico varón. Durante el juego seremos atacados por todo tipo de razas de Ghoulies, como diablillos, fantasmas, esqueletos, zombis, pollos vampiros, diablillos karatekas, momias... a los que deberemos hacer frente principalmente usando puñetazos y patadas. Si nos vemos apurados (y os aseguramos que así será) podemos usar como armas gran parte del mobiliario, sillas, bates, cepillos, platos, libros, televisores, jarrones, incluso podemos coger un puñado de botellas o hamburguesas para arrojarlas a nuestros enemigos poco a poco.

Cada desafío será indicado por un icono presente en la parte superior de la pantalla, que indica los requisitos para conseguir abrir la siguiente puerta. Unas veces tendremos que atacar a un solo tipo de enemigo, otras vencer a los malos dentro de un límite de tiempo, encontrar la llave escondida o acabar con los enemigos sin recibir un solo golpe. Según vayamos avanzando por la morada, el varón nos irá complicando la vida cada vez más, ya sea limitando nuestra energía en cada sala, enviando a sus secuaces más peligrosos (no podían faltar algunos jefecillos de por medio) o mediante límites temporales en los que no podremos usar objetos si otras armas que no sean puñetazos y patadas. Si rompemos las reglas de los desafíos nos espera la muerte, en forma de un siniestro personaje de negro guadaña en mano.

Edward Camby nos hizo pasar noches de terror investigando la tenebrosa man-



♠ Encontraremos Ghoulies en los lugares más insospechados.



♠ Extingue a los diablillos de fuego.

GRABBED BY THE GHOULIES MANÁLISIS



NEORMACIÓN ADICIONAL

>> SUSTOS

Al más puro estilo cazalas verá frecuentemente con fantasmas semitransparentes. A menos que nos movamos rápidamente fuera de su radio de acción, nos asustaremos y durante unos momentos recibiremos el doble de daño de lo habitual. Mejor que no se acerquen.

Cada habitación de la mansión se convertirá en un desafío ideado por el maléfico varón

sión de Derceto en Lousiana, mientras disfrutábamos de sus peripecias en Alone in The Dark. Afortunadamente, Cooper encontrará más aliados de los que hubiera esperado dentro de la casa, algunos para encargarnos recuperar objetos importantes mientras que otros nos ayudarán proporcionándonos armamentos especiales contra algunos Ghoulies particularmente molestos. Personajes como el encargado de la villa «Sr. Chorrero», la cocinera «Sopascononda» o la «chacha» obsesionada con la limpieza, aparecerán en los lugares más inesperados para echarnos una mano. Mención especial para Givens, el mayordomo, que realiza un excelente trabajo guiándonos en los momentos más importantes de la aventura. Estos «amiguetes» son los que podrán proporcionarnos determinadas armas durante el juego, generalmente para poder pasar los desafíos de las próximas habitaciones. Artefactos como la pistola de agua bendita (zombis) o el lanzador de ajos antipollos vampiros, nos serán «prestadas» mientras estemos en una zona en concreto.

Gráficamente se ha buscado y conseguido una estética que huye totalmente del realismo; así, el juego presenta personajes y escenarios llenos de color, como si de un cómic se tratara. Por encima de todo destaca el diseño general de la mansión, repleta de detalles y objetos que decoran las habitaciones (se podrá destruir prácticamente todo). El toque nostálgico lo ponen algunos cuadros de personajes clásicos como Mumbo, el hechicero presente en las dos aventuras de nuestro querido Banjo.

Los reflejos y la iluminación destacan sobre unas texturas que podían haber dado más de sí,

aunque el resultado final de todo el conjunto es muy agradable a la vista del jugador y sobre todo se mueve con gran suavidad, sin importar la cantidad de enemigos que veamos en pantalla. Por cierto, los enemigos, con su diseño y su comportamiento, nos arrancarán más de una carcajada. Su modelado es realmente bueno y sus animaciones aún mejores: huirán aterrados si los pegamos demasiado, se burlarán de nosotros en la distancia y sobre todo atacarán desde cualquier parte, usando los mismos objetos que nosotros podemos recoger en las habitaciones.

Después de todo esto, aún no te hemos contado si el juego es divertido o no. La respuesta es un sí rotundo: divertido y entretenido con una dificultad moderada que lógicamente aumentará según nos acerquemos al final

DOBLE PERSONALIDAD >>> El bueno y el malo o el malo y el bueno, depende.

UNO DE NUESTROS momentos favoritos tiene lugar cuando Amber se transforma en una bestia de piel verde (no, no es Hulk). Después de que Cooper esté a punto de salvarla, las cosas se transforman de mal en peor. Tendremos que crear una poción especial que consiga transformar a Amber para que deje de ser un bicho inmundo y recupere su aspecto original. Y ni siguiera esto es el fin.



↑ iSocorro! Un monstruo enamorado nos persigue.



↑ La poción de Sopascononda tiene que funcionar.



↑ Ups! Me pareció ver un lindo monstruito.

NFORMACIÓN ADICIONAL

>>> VIEJOS CONOCIDOS Los Ghoulles más pode rosos tienen el poder de darnos un supersusto. Tendrás que pulsar una combinación de botones de forma aleatoria para salir del shock.

Úsala como una ventaja y trata de interponer a tus enemigos para que los vaya eliminando. Incluso los jefes finales pueden caer usando este sistema.



↑ Si os está mirando tan cerca, estáis en peligro.



↑ Acaba con los malditos piratas, atacan en grupo. ↑ No temas a la muerte, puede serte muy útil.







↑ iEn guardia! Perfecciona tus habilidades en la esgrima si quieres parecerte a Errol Flynn.

Un clásico del videojuego renace en Xbox

ROBIN HOOD:

INFORMACIÓN DEL DUEGO

DESARROLLADOR: CINEMAWARE

EDITOR: CAPCOM

DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS

LANZAMIENTO: DISPONIBLE

JUGADORES: 1

WEB: www.cinemaware.com/robinhood

PEGI: +12

EFENDER of the Crown fue uno de aquellos títulos que realzaba la emoción y trasladaba sensitivamente al jugador a otra época. Ahora, y desde ese período congelado en el tiempo, regresa para nosotros de la mano de los chicos de Cinemaware ese clásico atemporal, eso sí, renovado y mejorado para retomar aquella fantástica aventura en nuestra Xbox.

No es muy diferente el planteamiento inicial de esta versión con el de su antecesor. El malvado Sheriff de Nottingham mantiene el país en una oscuridad sin precedentes. Sus atávicos impulsos y su crueldad hacen que un puñado de nobles mantengan al pueblo oprimido. Aqui es donde llega la esperanza encarnada en Sir Robin de Locksley, más conocido como Robin Hood. El argumento no puede ser más clásico.

Hablando ya de cómo funciona el juego, diremos que es una mixtura que combina en un crisol medieval dos ingredientes: por un lado, estrategia sin ningún tipo de artificio que complique en demasía el desarrollo de la historia, y por el otro, pura acción en primera persona, donde nuestra habilidad con el mando y buenas dosis de caballeresca paciencia serán determinantes en los resultados. Nuestro objetivo será reclutar un ejército completo capaz de enfrentarse al tirano, pero para ello deberemos de obtener dinero de los bolsillos de los nobles y pasarlo a nuestras arcas. Uno de los métodos consistirá en atacar a las caravanas de suministros, pero no será tarea fácil. Nuestro arco, puntería, mucha suerte y divina inspiración hará falta para lograr recolectar dinero de esta forma. Habrá que saber nadar y guardar la ropa, o lo que es lo mismo, tener claro cuándo disparar y cuándo esconderse ya que a la tercera vez que los arqueros enemigos nos ensarten, perderemos el escenario. También podemos atacar castillos y es aquí donde nuestra habilidad en el noble arte de la esgrima, con combos incluidos, logrará determinar si el asalto ha sido fructifero o no. Otra de las formas es atacar directamente con un ejército en batalla campal, pero la superioridad numérica será más importante que nuestra habilidad táctica. Torneos y concursos servirán a su vez para aumentar nuestro prestigio y sobre todo nuestro bolsillo.

El programa no saca partido de todas las posibilidades de la máquina, pero tampoco decepciona. Quizás, aunque la historia es buena y el juego entrañable y a su vez divertido, el punto negro está en la inconsistencia de su desarrollo en si mismo. Ni llega a ser un juego en primera persona, ni es un juego táctico, ni la estrategia es concluyente; además, hay una extraña disociación y un completo desequilibrio entre niveles de dificultad en las pruebas a seguir, siendo la suerte o la desesperación un factor decisivo para resolverlas a nuestro favor.



>>> PROSCRITOS

Tu banda se compone entre otros de Lady Marian, que actúa de espía para ti y un caballero que construye fortalezas y organiza torneos.



↑ Ataca con tus proscritos las posiciones enemigas y gana la batalla.



↑ Ya puedes acertar al conductor si quieres conseguir la recompensa.



↑ Los torneos son difíciles y arduos, pero una buena manera de recaudar fondos.



↑ Embosca al enemigo aprovechando que va a caer la noche.





NO HAY MÁS PARA TU MÓULLIII

Queco Andy y Lucas Mago de oz Tengo Son de amores Fiesta pagana La madre de Jose Papi Chulo Mago de oz El canto del loco El chombo Alejandro Sanz Los Chichos Beyonce feat Eminem Andy y Lucas Evanescence Bob marley Black Eyed Peas Chasis No es lo mismo Ni mas ni menos Crazy in love 8 mile Tanto la queria
Bring to life
No woman no cry
Where is the love 59743 Black Eyed Per 53237 Chasis 53205 Safri duo 54387 Malena Gracia 60238 Metallica 53240 DJ Tiesto 72107 DJ Sakin 65021 YeYe Universe Samba adagio Loca Loca
Nothing Else Matters
Lethal industry
Braveheart
Paquito chocolatero

53362 Dj Lasha 53014 Sash 53221 Barthez 72191 Techno syndrome 53384 Prezioso Vogi Giulia Ecuador Infected ome Mortal kombat Voglio vederti danzare Suburban train Feliz Navidad Prezioso Voglio vederti danzare
DJ Tiesto Suburban train
Boney M Feliz Navidad
Boomfunk Mc Freestyler
Barthez On the move
Chemical Brothers Hey boy hey girl
Penergy 52 Cafe del mar
Milk Inc Never Again 53262 58000 53009 53199 61048 61012 53060 Never Again Insomnia I will survive Space melodie Mundian to bach ke 53257 53252 53037 Faithless Gloria Gaynor 53238 Luna park 53346 Panjabi mc 53341 Ingrid 61018 Depeche M 60617 Outlandish Tu es foutu che Mode **Enjoy The S**

Código del Logo o Tono

03110 രിച്ച ക്രോസി

Ej: envia KO 65021 al 5646



2073 Shin Chan

Simpsons
El Exorcista
Fraggle rock
Mision imposible
Rasca y pica
La Pantera rosa

El bueno el feo.. Las tapitas Grito de Tarzan El equipo A Star wars

Coche fantastico Gladiator Titanic

Maga de Oz

18437

75112

W. 8

100

03110 plly 6230 plly

75009

(D) TW













Athl. de Bilbao Eis segadors Asturias Patria... Guardia Civil Partido Popular La internacional Real Sociedad 50009 68015



806 52 62 99

54275 A. Ubago Me muero por conocerte 54368 David Civera Bye bye 54274 M. de Oz Hasta que el cuerpo... 54402 David Bisbal Rosas y espinas 54395 Fran Perea Los Serrand Recomme AMS PR Danza del fuego Chiquilla

culeet!!

59045 Mike oldfield 59626 50 Cent 59706 Sean Paul 60024 Europe 60118 Linking park 59604 Eminem 60213 Iron Malden Get busy

Inal countdown
In the end
Lose Yourself
The Trooper
Going under
Highway to heil
A68 Eminem
Without Me
60012 Guns roses Sweet child of mine
60013 Iron maiden Number of the beast
60045 Rolling Stones
Satisfaction
6015 Metallica
Enter sand
9749 B. feat Sean Paul
Bal
Without Me
614 Linking park
143 Police
Very Bro
Without Me
615 Linking park
143 Police
Were Bro
Without Me
616 Linking park
141 Dido



36608



5



Siberian Strike También al:

35484

35937

Envia

ENVÍA

1011

FOTOS COLORece









36335

36155

36927





36613



36442

040

OFFICER 07 LERNER

Italian Job

4 JUEGOS

Dessailly Pro Soccer 1020 Extreme Speed 1041 Honey Box 1045

Rayman Golf Skate & Slam

Solitario

1216

1010 1012



5646 y tendrás el



<u> También al</u>

MIM









Ej: envia VER CANDY al 5646 y verás como se desnuda en tu móvil.









MAS EN

54398 Luls Miguel Te necesito 54257 Chenoa Cuando tu vas 54371 Camela Nunca debl enamorarme 54326 Upa Dance Sambarne 54133 Hombres G Sufre marron 54323 Beth Dime 54364 Dinlo Haclendo el amor 54366 Diego Torres 54259 David Bisbal Llorare las penas

54395 Fran Perea 54272 Mago de Oz 54180 Seguridad social 54231 Juanes 54289 David Bisbal 54398 Luis Miguel

Fiesta Pagana Himno Real Madrid La madre de Jose Himno de España Papi chulo

Barcelona Bring me to life

83662 Crazy in love 80726 No woman no cry 82935 Noches de bohemia

32430 A. Orozco

33902 Andy y Lucas

81689 Rosas y espinas 83228 Samba Adagio 80277 Nothing else matters 83914 No es lo mismo

A dios le pido Mienteme

Te necesito

80056 Insomnia 83604 Loca 80093 Equador

80002 Lose Yourself 80001 In Da Club 80293 Its my life

Simpsons 80025 Mision Imposible Pulp Fiction

80096 Terminator 80024 Benny Hill 83883 Matrix 83658 Star Wars

80108 Fraggle Rock 80143 Las Tapitas 83850 Pantera Rosa

SELECCIÓN OLEMOVIL 82284 Diego Torres Color B 82124 Himno Atletico De Madrid Color Esperanza

Feliz Navidad Boney M 82123 Himno Athletic De Bilbao

83609 Sex bomb Ven ven ven

83809 Himno Guardia Civil 84090 Queco Mariposa traicionera 83598 Mana

Mana
La oreja de Van Gogh Rosas
La del Silencio Maldito Duende 82740 H. del Silencio

POLIFÓNICA (II 5646

82835 D. Bisbar 82380 Los Chunguitos Dame vol... 83856 La O. de Van Gogh 20 de enero 83856 La O. de Oz Molinos de viento Bye Bye 82835 D. Bisbal Bye Bye A Dios le pido 32004 Juanes

O P 84057 Chenoa En tu cruz me clavaste

Miénteme P 80111 G. Roses Sweet Child of Mine Every breath you take MCs Freestyler 80472 Police 80269 Bomfunk MCs Thunders truck 80298 Metallica Master of Puppets 80239 Europe Final Countdown Devuélveme la Vida Son de amores In tu cruz me clavaste Sin Miedo a Nada In The End Take on me Without Me

83786 Kate Ryan 81685 In-grid 83675 DJ Tiesto 83580 Scooter 80041 DJ Sammy 80642 Depeche M 83863 Safri Duo 80067 DJ Quicksilver

Ej: envía OYE 80293 Al 5646 para escuchar "Its my life" en tu móvil

Desenchantee Tu es foutu Flight 673 Weekend Heaven 80642 Depeche Mode 83863 Safri Duo Enjoy the silence Fallin high 81684 Panjabi Mc 80197 Darude

Mundian to bach ke Sandstorm 4343

83290 Alex Ubago Mas que nada 806 52





↑ El modelado de los jugadores y de los diferentes recorridos ha sido creado con un increíble nivel de detalle.



↑ En pantalla tenemos toda la información necesaria para cada golpe.



↑ Un buen drive de salida directo al centro de la calle. Buen golpe para empezar.

Tu oportunidad para emular a Sergio García

LINKS 2004

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: MICROSOFT

DISTRIBUIDOR: MICROSOFT

LANZAMIENTO: NOVIEMBRE 2003

JUGADORES: 1-4 LINK O XBOX LIVE

WEB: WWW.XBOX.COM

PEGI: +3

UNQUE LOS juegos de golf pueden ser perfectamente disfrutados en solitario, la experiencia multijugador, ya sea a través de una red local o haciendo uso de la opción on line, enriquece la jugabilidad y el nivel de adicción de estos títulos hasta niveles insospechados. Y el poseer esa opción de juego a través de Xbox Live es, digámoslo ya a las claras para empezar, lo que hace que este Links 2004 le saque un cuerpo de ventaja a su más inmediato rival, el Tiger Woods de EA Sports, antes ni siquiera de empezar la carrera.

El otro aspecto en el que Links 2004 bate también claramente a su rival es en lo sólidos y vistosos que resultan los entornos de juego en comparación con los ya vistos en el título de EA. Microsoft ha sacado pleno partido de las capacidades gráficas de Xbox y ha creado unos escenarios verdaderamente impresionantes; mientras recorremos los diferentes campos de golf no apreciaremos ni el más mínimo pop-up ni tampoco sufriremos tediosos tiempos de carga.

Todos los modos que cabía esperar están ahí disponibles en el menú de opciones para que los seleccionemos y empecemos a jugar. Incluso podemos encontrar una serie de pequeños desafíos encaminados a permitirnos mejorar

nuestro ranking cuando tomamos parte en el completo modo «Carrera». La mayor parte de ellos nos enfrentan a complicados retos en los que nos las tendremos que ver con unas condiciones climáticas realmente extremas; si los superamos, conseguiremos dinero y la posibilidad de mejorar las estadísticas de nuestro jugador, algo que se reflejará oportunamente cuando hagamos uso de Xbox Live.

El sistema de control es tan bueno como escasamente original; si has jugado anteriormente con cualquier juego del golf-el mismo Tiger Woods sin ir más lejos-, lo dominarás en apenas unos minutos, pues sigue el mismo esquema que se ha venido utilizando en este tipo de juegos. Una vez más, el swing se realiza con la palanca izquierda del controlador, con la consabida formula de tener que moverla primero hacia abajo para seleccionar la potencia del golpe, para a continuación moverla hacia arriba rápidamente -y sin desviarnos hacia los lados- para que el swing se realice de manera perfecta. El proceso para utilizar el putter es muy similar y contamos con la opción de que se nos muestre una especie de «rejilla» del green; gracias a esta peculiar vista podremos apreciar los desniveles presentes en la línea de tiro y decidir así la fuerza y dirección necesarias para embocar la bola.

Links 2004 también tiene sus carencias y entre ellas figura el no poseer una herramienta potente para crear nuestros propios jugadores, algo que se nos antoja de suma importancia para su posterior uso en Xbox Live. Pese a todo, este título le saca un par de golpes de ventaja a su directa competencia; además, podremos acceder a nuevos contenidos descargables en Xbox Live.

Se nos olvidaba otro de los puntos fuertes del juego: el protagonismo de nuestro campeón Sergio García, algo que los españoles agradeceremos especialmente.

>> RDICIONAL

>> EL GRAN RETO
A veces no dispondremos ni de tiempo ni de ganas para enfrentarnos al colosal esfuerzo de completar un recorrido de 18 hoyos; en esas ocasiones, nada mejor que disfrutar de los pequeños desafíos que el juego pone a nuestra disposición.



↑ La suerte está echada... ¿lograremos embocar la bola?

X VEREDICTO

POTENCIAL

No hay un solo juego de golf que pueda competir con su magnifico aspecto visual.

ESTILO

Posee una amplia cantidad de opciones disponibles a través de diversos menús; la navegación por ellos es sumamente sencilla.

ADICCIÓN

Mucha y, además, posibilidad de acceder a Xbox Live.

LONGEVIDAD

Xbox Live tiene mucho que decir al respecto, sobretodo por los contenidos descargables.

* VISUALMENTE INCOMPARABLE

* MODELOS Y
ANIMACIONES DE LOS
JUGADORES
* XBOX LIVE

LO PEOR

♣

- Pocas Posibilidades de Crear un jugador.

RESUMEN

Te atrapará desde el mismo momento que golpees por primera vez la bola desde el *tee*. Muy bueno, de verdad

PUNTURCIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA



SI LO ENCUENTRAS MÁS BARATO TE DEVOLVEMOS LA DIFERENCIA







NOVEDADES AL MEJOR PRECIO

















PRECIOS ESPECIALES



































NUEVAS TIENDAS

A CORUÑA A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 7981 143 111 Ferrol CC. Odeón, Pol. Ind. A Gándara. 7981 386 480 Santiago de Compostela CC. Área Central. 7981 575 512 • ÁLAVA Vitoria-Gasteix C/ Adriano VI, 4 7945 134 149 • ALICANTE Alicante • CC. Gran Via, Local B-12. Av.





↑ Todos los viejos trucos están de nuevo aquí, con algunas interesantes novedades.

El legendario Tony en estado puro

TONY HAWK'S UNDERGROUND

INFORMACIÓN DEL DUEGO
DESARROLLADOR: NEVERSOFT
EDITOR: ACTIVISION
DISTRIBUIDOR: PROEIN
LANZAMIENTO: NOVIEMBRE 2003
JUGADORES: 1 A 2; 1 A 8 EN RED
WEB: WWW.ACTIVISION.COM /MICROSITE/THUG
PEGI: +16

>>> UN ADELANTO

Controla a un desconocido skater callejero hasta convertirlo en una superestrella internacional.

OTRA NUEVA entrega de Tony Hawk y otro juego de calidad a sus espaldas. Es tal la cantidad de grandes y pequeños detalles incluidos y tantos objetivos los que podemos realizar, que no dejamos de preguntarnos si terminarán aquí la saga por ago-

tamiento de ideas.

Dentro del mundillo de los videojuegos, siempre que una fórmula de un juego triunfa son numerosos los títulos que tratan de seguir la estela, cogiendo algunas ideas «prestadas» o directamente lanzando un clon sin ningún tipo de disimulo. Así, hemos podido ver como cada vez

más títulos de acción incluyen el tiempo bala desde que apareció por primera vez en *Max Payne*, y cada vez más juegos incluyen elementos propios de la saga *GTA*, tal y como hemos visto en *Simpsons Hit&Run* o en el propio *Tony Hawk Underground*.

Esta vez, *Tony Hawk* viene con un modo historia bajo el brazo, por lo que ya no tendremos que limitarnos a recoger letras y cintas de vídeo una y otra vez. Tendremos que conseguir que nuestro personaje consiga ser alguien respetado en este deporte, y ese respeto hay que hay salir a ganarlo en la calle, realizando los objetivos que nos encargarán todo tipo de personajes. La mayor parte de los objetivos (sobre todo al principio del juego) conllevarán el tener que realizar una gran variedad de movimientos y acrobacias sobre rampas, bancos, etc... lo cual nos servirá como una especie de tutorial o introducción al juego.

La ciudad, o mejor dicho, las enormes ciudades donde se desarrolla el juego son una delicia para cualquier aficionado; el paraíso del skater con miles de rampas, escaleras, barras y cientos de lugares en los que tu imaginación y tu práctica te permitirá disfrutar con tu tabla. La mayoría de estos escenarios se corresponden con la realidad: no sólo estamos hablando de que las ciudades se parecen a las de verdad, si no que se reproducen ciertas zonas como The Brookling



♠ Baja de la tabla un momento para explorar a fondo el escenario.

Banks en Manhattan, haciendo lo propio en todas las ciudades que vamos visitando. Los aficionados a este deporte, acostumbrados a ver vídeos de sus deportistas favoritos, como Steve Caballero, Eric Koston (estrella de cine en Jackass) o el propio Tony Hawk podrán reconocer perfectamente muchas de las zonas que podremos recorrer en el juego. Estas ciudades engloban metrópolis tan importantes como Nueva York (la mencionada zona de Manhattan), Jersey o Tampa, entre la cuales podemos apreciar el cuidado puesto en diseñarlas lo más parecida posible a la realidad. Obviamente, se han añadido algunas zonas y objetos al escenario para que tengamos más lugares disponibles para «grindar». No faltará la decoración «underground» a lo largo de estas urbes, con graffitis o firmas de numerosos artistas callejeros. ¿Te has cansado ya de las ciudades incluidas? ¿Te aburren los objetivos prefijados? No tienes más que dedicarle unas horas al editor de parques incluido para diseñar un circuito a tu medida, donde podrás colocar todos los elementos que te apetezca y poner los objetivos a realizar para superarlo, lo que permite alargar la vida de un título ya de por sí realmente extenso.

)) INFORMACIÓN ADICIONAL

>>> BOCADOS DE REALIDAD

Todos los skaters son muy parecidos a los auténticos, así reconoceremos fácilmente a Chad Muska o Bam Margera's entre otras muchas caras conocidas.

>> SONIDO
UNDERGROUND
Tony Hawk Undergound mezcla temas
hip hop y punk, lo que
harà que disfrutemos
de estupendos temas
de Jurassic 5 o Sum 41.

>>> MAESTRO EN YOGA
Stacey Peralta, un reconocido y legendario
skater estadounidense,
està reflejado en el juego de forma un tanto
humoristica, y representa su pasión por el yoga
en diversos momentos
de la historia.

⇒EDITAR PARQUES
Diseña un escenario
con montones de obstáculos y crea objetivos
especiales para cada
personaje en modo
multijugador y tendrás
una diversión infinita.

TONY HAWK'S UNDERGROUND ZANI



CREA TU PROPIO ESTILO

UNA DE LAS novedades más interesantes es el editor de trucos: mediante una sencilla interfaz podrás decidir cuánto dura el truco, cuándo agarrar la tabla y cuándo girar o «grindar».



↑ Elige opción; usa las escalas de tiempo.



♠ Decide ponerlo en marcha.



↑ Apura el tiempo con precisión.



↑ Y observa el resultado de tu obra de arte.

En esta ocasión, las estadísticas del personaje, como su fuerza o la velocidad, irán subiendo según realizamos movimientos correctamente, por lo que pronto seremos capaces de realizar mejores trucos, hasta llegar a desarrollar completamente el personaje. No obstante, una de las mayores novedades de esta versión es la posibilidad de bajarnos de la tabla y patear la ciudad, un detalle para nada superfluo ya que así podremos encaramarnos a lugares que en anteriores entregas teníamos que alcanzar por medio de una rampa. Incluso disfrutaremos de misiones pilotando coches en algunas carreras callejeras. ¿Qué será lo próximo? Al progresar y ganarnos una reputación en las calles, se interesarán por nosotros diversos patrocinadores como Powell Peralta, Girls,



↑ Las competiciones forman una parte importante del modo «Historia».

Esta vez Tony Hawk viene con un modo «Historia» debajo del brazo



↑ Algunos trucos son sólo para los habilidosos ¿en qué grupo estás?

Flip o The Firm, marcas que realizan tablas, todo tipo de ropa, recambio para las ruedas o lija para la sujeción. En sus tiendas podremos cambiar nuestra tabla y conseguir accesorios de todo tipo.

El número de trucos disponibles es simple y llanamente abrumador, desde los más sencillos como el
kickflip, imposible, o popshove it, hasta combos o variantes que aprenderemos a lo largo de todo el juego,
combinando movimientos reales con fantasías para el
videojuego. Si después de dominar todos los movimientos incluidos aún tienes ganas de más, quizá
quieras probar el editor de trucos incluido, en el que
podrás variar el tempo de cada movimiento y realizar
combinaciones imposibles y espectaculares. Por supuesto, las opciones de personalización del personaje
son igualmente amplias ya que el título hace uso de
otro nuevo editor, en el que dispondremos de múltiples combinaciones, a cual más cómica y divertida,
para crear el personaje que nos apetezca.

Técnicamente (y a pesar de ser un título multiplataforma) la versión Xbox es, sin duda alguna, la mejor de todas las que se han hecho. Enormes escenarios urbanos que la consola mueve de forma realmente suave y sin fallos como ralentizaciones o popping, hará que disfrutemos de una buena sensación de velocidad en todo momento. Las texturas muestran un buen nivel de detalle, apreciable en tatuajes y vestimentas, sin embargo no son lo más impresionante del juego.

Las animaciones de los personajes rozan la perfección: si nos fijamos detenidamente en los movimientos de nuestro *skater* podemos ver cómo mueve los pies o gira la tabla tal y como lo haría en la realidad.



↑ Agarra los coches al más puro estilo «regreso al futuro».



♠ Por lo menos intenta no caerte, luego vendrán los trucos.



↑ Durante un combo, bájate de la tabla y vuelve a subir para sumar puntos.





↑ Rápido, mete la Quaffle por uno de los anillos brillantes para anotar diez puntos.

Alcanza la gloria con el deporte más raro del mundo

HARRY POTI QUIDDITCH COPA DEL MUND

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: EA UK

DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS

LANZAMIENTO: DISPONIBLE

JUGADORES: 1-2

WEB: WWW.HARRYPOTTER.EA.COM

PEGI: +3

ARÍA FALTA todo un tratado para explicar en qué consiste el Quidditch, pero básicamente enfrenta a dos equipos que han de marcar goles en la portería contraria y, llegado el momento, perseguir y atrapar una pelota voladora. Cabe destacar que los jugadores vuelan sobre una escoba v que las porterías son tres aros.

La cosa es bastante más compleja de lo que parece, pero una serie de sencillos desafíos te introducen poco a poco y te enseñan a manejar con soltura a los diferentes componentes de la alineación de tu equipo, así como sus movimientos especiales. De pronto, casi sin darte cuenta, te descubres a ti mismo gritando como un energúmeno ante el televisor, sudando la gota gorda y maldiciendo a los progenitores de varios de los miembros del equipo contrario. iCielos, si a mí esto sólo me pasa con FIFA!

Todo tiene una explicación: el equipo de desarrollo del juego procede de EA Sports y de los juegos anteriores de Harry Potter. Los primeros se han ocupado de lograr una simulación deportiva (por llamarlo de alguna manera) en toda regla mientras que los segundos han recreado fielmente personajes y escenarios.

Al principio del juego, eliges una de las cuatro casas de Hogwarts y entre desafíos libras partidos contra las demás para alzarte con la Copa Hogwarts. En ese momento ya estarás preparado para luchar por la Copa del Mundo: escogerás un país y te enfrentarás a los demás en diferentes rondas. Por el camino, dependiendo de tus resultados, irás ganando cromos que abrirán nuevos estadios, equipos, combos, movimientos especiales y todo aquello que sueles encontrar en un simulador deportivo.

Visualmente es toda una joya, con animaciones suaves y escenarios coloridos siempre animados por los locutores de los distintos estadios y los gritos de los propios jugadores. El fantástico uso de la cámara sitúa la vista donde es imprescindible, nunca te desorientas.

A pesar de que el juego está muy bien realizado, es divertido, entretenido e incluye un modo para dos jugadores capaz de producir los mismos piques que un FIFA, tiene un pequeño inconveniente: jugados los primeros partidos, la acción comienza a ser repetitiva. Evidentemente, no es lo mismo enfrentarse a un equipo que a otro, sobre todo porque su forma de jugar ha sido moldeada a imagen y semejanza de las selecciones de fútbol homólogas de cada país en la vida real, pero marcar goles en este juego puede llegar a ser cosa de uno cada minuto después de un saque de puerta, una perspectiva un tanto monótona que impone disfrutar del espectáculo en pequeñas dosis para no caer víctima de la reiteración.

Aun teniendo esto en mente, este Quidditch es capaz de divertir tanto a niños como a adultos, aficionados o no a los deportes, con una original idea y una impecable eiecución.



↑ Persigue la Snitch a toda pastilla.



↑ Inglaterra efectúa un disparo.



↑ Prácticas de pase con anillos verdes.



↑ Inglaterra vence a Alemania.

>> LAS ESTRELLAS Además de Harry, muchos de sus amigos y enemigos están en este título de un deporte tan raro: su novia Cho Gang, el malvado Malfoy y el objeto de deseo de Hermión, Víctor Krum.

VEREDICTO

POTENCIAL

El elevado número de imágenes por segundo se mantiene al ritmo de la acción frenética del juego.

ESTILO

Todo un espectáculo visual con geniales caracterizaciones de los principales jugadores de Quidditch.

ADICCIÓN

Completar los desafíos es más difícil que ganar un partido, aunque el multijugador es más divertido.

LONGEVIDAD

Un montón de equipos con los que completar el juego, más 104 cromos que descubrir. Jugarás una y otra vez.

LO MEJOR

+ ESCENARIOS

 APASIONANTES PERSECUCIONES DE LA **SNITCH**

 MULTIJUGADOR LO PEOR

- FÁCIL ROBAR LA BOLA - REPETITIVO - SIN XBOX LIVE

RESUMEN

Aunque se presuponga para un público infantil, logra una gran credibilidad con un juego deportivo alternativo y excitante.

PUNTURCIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

MEL ODÍAS

ENVÍA MCTORO AL 7744

Ejemplo: MCTONO (espacio) (CÓDIGO) al 7744

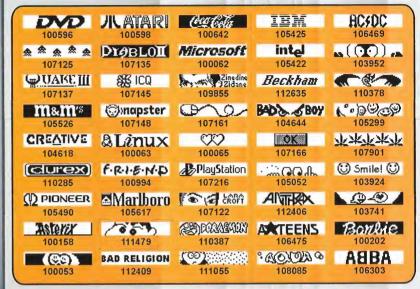
Ejoinpio. mo .	ONO (espacio) (CODIGO) a	
Beth	Dime	302289
David Bustamante	La Magia dei	301752
Operacion Triunfo		302243
Operacion Triunfo		301954
Aguita sala	Por debajo	301934
Amaral		302199
Cafe Quijano	La taberna del Buda	301761
Camilo Sesto	Mola Mazo	302233
Carlos Baute	Dame de eso Torero	301720 301809
Chayanne Chenoa	Cuando tu vas	302088
Coyote Dax	Arriba y abajo	301224
David Bisbal		302026
David Civera	Que la detengan	301939
Diego Torres	Color esperanza	301913
Enrique Iglesias Estopa	Heroe Vino tinto	301727 301768
Formula abierta	Te quiero	302089
Gisela		301958
Javi cantero	Y cuanto mas	301780
Juanes	A dios se lo pido	302021
King Africa	Mete mete	301881
Jarabe de Palo Alaska	La Flaca Bailando	300260 300585
Alejandro Sanz	Corazon	300253
Ana Belen	La puerta de alcala	300600
Camela	Escuchame	300630
Camilo Sesto	Vivîr así	300496
Carlos Santana	Oye como va	300532 301753
David Bisbal Chocolate	Gorazon Latino La Mayonesa	301753
Covote Dax	No rompas.	300670
Danza invisible	Sabor de amor	300601
Duncan Dhu	Cien gaviotas	300251
Dúo dinámico	Quince años	300307
El chaval de la Ped Ella baila sola	a Abanibi Lo echamos	300611 300635
Estopa Estopa	Me falta el aliento	300508
Estopa		300514
Estopa		300503
Ainhoa	Caruso Camino Soria	302218 300589
Gabinete Caligari Gloria Estefan	Mi tierra	300530
Guarana	La casa de Inés	300506
Hombres G		300605 301117
Gypsy teens Jarabe de palo	Bamboleo Depende	300680
Jennifer Lopez	Lets get loud	301881
Alavés	Himno del Alavés	300435
At Madrid	Himno del At. de Madrid	300415
Barcelona	Himno del F.C. Barcelona	300411
Betis Bilbao	Himno del Real Betis Himno del Athletic	300416 300417
Celta	Himno del Celta de Vigo	300417
Champions	Himno Champions League	300465
Deportivo	Himno del Deportivo	300420
Español Logroñes	Himno del RCD Español Logrones	300422 302257
Málaga	Himno del Málaga	300423
Mallorca	Himno del Real Mallorca	300424
NBA Osasuna	NBA Himno del Osasuna	300426 300427
Ravo	Himno del Rayo Vallecano	300427
Real Madrid	Himno del Real Madrid	300409
R.Sociedad	Himno del Real Sociedad	300431
Santander	Himno del Racing	300429
Sevilla Valencia	Himno del Sevilla Himno del Valencia C.F.	300430 300410
Valladolid	Himno del Real Valladolid	300410
Villarreal	La Himno del Villarreal C.F.	300412
Zaragoza	Himno del Real Zaragoza	300434
Tractor amarillo Paquito	Tengo un tractor Paquito el choco	300566 300554
Nino Bravo	Libre	300548
Manolo Escobar		300550
La cucaracha	La cucaracha	300541
Dick Dale Evamaria	BSO Pulp fiction Evamaria	301197 300542
Beatles	Let it be	300792
Anastacia	Paid my dues	300056

PARA QUE LO RECIBA UN AMIGO, ESCRIBE SU NÚMERO AL FINAL DEL MENSAJE

LOGOS

ENVÍA MCLOGO AL 7744

Ejemplo: MCLOGO (espacio) (CÓDIGO) al 7744



PARA QUE LO RECIBA UN AMIGO, ESCRIBE SU NÚMERO AL FINAL DEL MENSAJE

CHAT

ENVÍA MCLIGA AL 7744



CONTACTA AHORA CON GENTE DE TU CIUDAD DESDE TU MÓVIL

FAMOSOS

ENVÍA MCFAMA AL 7744

¿TE GUSTARÍA QUE UN PERSONAJE FAMOSO TE MANDE UNA DEDICATORIA PERSONALIZADA:



RECIBIRÁS DE UN FAMOSO SORPRESA UNA DEDICATORIA PERSONALIZADA EN TU MÓVIL

PARA QUE LO RECIBA UN AMIGO, SCRIBE SU NÚMERO AL FINAL DEL MENSAJE

CONCURSO

ENVÍA MCNY AL 7744

TE GUSTARÍA GANAR UN VIAJE A

PARA 2 PERSONAS?

DINOS CUÁL ES TU PLATAFORMA PREFERIDA...



A - PS2 B - XBOX C - GAME CUBE

Ejempio: MCNY (espacio) (OPCIÓN) al 7744

PARA QUE LO RECIBA UN AMIGO, ESCRIBE SU NÚMERO AL FINAL DEL MENSAJE

TRUCOS

ENVÍA MCTRUCO AL 7744



¿QUIERES SABER CUÁLES SON LOS MEJORES TRUCOS PARA LIGAR?

ENVÍA MCTONO AL 7744

300046 Ford Cougar 300009 Frank Sinatra its my life - Opel Corsa 300007 Bon Jovi 301002 Benny Hill 300486 Barrio sesamo 300044 Expediente X 300034 Friends 300414 Gadget Dragon Ball 300444 300451 Equipo A 300488 Fama 300056 Eurovision 301515 Grito de tarzan 300020 A. Clayton 300040 Danny Elfman 301197 Dick Dale 300015 Familia Addams



♠ La notable tensión sexual entre George y Nico provoca algunos momentos memorables.



↑ La ironía de Revolution es fantástica.



♠ El castillo de Sussaro queda un poco lejos.

Una esotérica aventura repleta de puzzles y acción en la que juegas a detectives. ¿Qué tal andas de ingenio?

EL SUEÑO DEL DRAGÓN

Menemerala del Dueca

DESARROLLADOR: REVOLUTION

EDITOR: THQ

DISTRIBUIDOR: PROEIN

LANZAMIENTO: NOVIEMBRE 2003

JUGADORES: 1

WEB: WWW.REVGAMES.COM

PEGI: +12



Ultima entrega de la trilogía: una apasionante historia detectivesca.

PROCEDENTE de una saga que se inició en PC hace ya ocho años, llega esta última entrega de la trilogía *Broken Sword*. Las dos ediciones anteriores ofrecían el clásico formato de las aventuras gráficas que se jugaban con ratón en escenarios 2D. Los avances

en la tecnología han impuesto un cambio radical y el salto a 3D ha sido inevitable, así como la adaptación de las acciones de los personajes y el concepto y diseño del juego. Además de elementos habituales como conversaciones, resolución de puzzles y búsqueda y manipulación de objetos, hay elementos de acción y plataformas extraídos de los mejores juegos de cada género.

Esta aventura está protagonizada por dos personajes a los que controlarás alternativamente hasta que se reúnan. El primero de ellos, George Stobbart, es un abogado de éxito que viaja al Congo a petición de un científico que desea patentar una máquina. No muy lejos de su destino y por culpa de una tormenta, el avión en que viaja George se estrella y éste tiene que buscarse la vida para salir de allí como puede. Poco después será testigo del asesinato de su cliente.

Muy lejos de allí, en París, Nico Collard, una joven y atractiva periodista, se dirige al apartamento de un hacker para entrevistarle. Al parecer, el informático ha logrado descifrar un antiguo pergamino Maya. Cuando la joven logra entrar en el apartamento, descubre el cadáver del hacker. Al poco tiempo, la policía la detiene acusada del asesinato.

Aunque ambos personajes han compartido las dos aventuras anteriores, al comienzo de ésta no saben nada el uno del otro. El transcurso de los acontecimientos les volverá a reunir y demostrará que los dos crímenes están relacionados con un extraño culto de siniestras intenciones.

El fabuloso guión del juego narra una historia relacionada con los Templarios, antiguas leyendas mayas y chinas y un malvado plan para dominar el mundo. Aunque el guión no exige un conocimiento previo de las dos aventuras anteriores, son inevitables las referencias a hechos, lugares y personajes que, en cualquier caso, se explican y presentan de tal forma que no dejan al jugador confuso. Todo se descubre de forma natural a lo largo de la aventura, sin excesos de diálogos ni aburridas animaciones. Los personajes, tanto los protagonistas como



↑ Los puzzles varían desde los de pensar a los meramente físicos.



↑ A menudo, el tiempo es esencial.

>> DE CHISTE

Las notas de humor son abundantes y variadas. Hay un poco para todo el mundo, desde las frases de doble sentido obvio al plagio de algunos poetas.

>> DATOS REALES En medio de tanta aventura hay saludables dosis de realidad que puedes leer en la pantalla de Opciones. No te apresures y asegúrate de tener primero toda

la información.

Así que, crees que eres rápido, ¿verdad?

EN OCASIONES, el juego te propone un desafío basado en un tiempo de reacción ínfimo, normalmente durante el transcurso de una animación. El menú sensible al contexto que hay en la parte inferior derecha de la pantalla marca el momento crítico y debes reaccionar inmediatamente o serás historia.



CAR-MAGEDDON. Aquí, en un guiño al juego anterior, un deportivo intenta atrope-



↑ LISTO PARA PULSAR. El momento exacto, el menú sensible al contexto se ilumina durante un segundo.



↑ CON LA MUERTE EN LOS TALONES. Pulsa el botón a tiempo para saltar y evitar una muerte segura.

Atípico para Xbox, Broken Sword estrena un género en la consola de una forma brillante y elegante

el resto del reparto, poseen expresiones faciales realmente sobresalientes que contribuyen de alguna forma a dar credibilidad a estos «actores virtuales».

La mecánica de juego fusiona exploración y puzzles de todo tipo con impresionantes escenarios de sigilo, secuencias de acción y algo de plataformas. El sistema de control es muy sencillo ya que los botones del mando ofrecen diferentes acciones dependiendo de la situación en que se encuentre el personaje. Otro elemento a destacar es que si haces algo que no debes y tu personaje sufre un percance, el juego te devuelve automáticamente al punto crítico anterior.

Los puzzles son muy variados, desde la típica mani-

pulación de objetos a buscar diferentes elementos para cambiar el aspecto físico de uno de los personajes y que se haga pasar por otro. También abundan los puzzles que implican la manipulación de elementos de los escenarios, como apilar cajones para poder saltar un muro o alcanzar una rejilla. Asimismo, existen numerosas situaciones en las que es necesaria la colaboración de ambos personaies para la resolución de un enigma o acceder a zonas que, de otra forma, resultaría imposible.

Los escenarios son increíblemente detallados y nunca excesivamente grandes. lo que significa que es muy dificil perderse. La variedad de localizaciones y la arquitectura de las mismas son auténticamente impresionantes:

desde las callejuelas y catacumbas de París a un remoto templo en Egipto, un castillo centroeuropeo o un mítico emplazamiento en el sur del Reino Unido. La cámara cambia de lugar en función de la ubicación del personaje para ofrecer la mejor vista posible, lo que evita los habituales problemas de los juegos 3D donde se puede perder al personaje de vista en determinadas circunstancias.

Atípico para Xbox, Broken Sword estrena un género en la consola de una forma brillante y elegante. Exige ingenio e inteligencia del jugador a un ritmo lento en comparación con cualquier otro juego para esta máquina, pero sin duda es un juego que merece un puesto de honor.



↑ Hay cameos de anteriores personajes.



↑ La forma física de Sussaro no es la que era.



↑ Las voces de los actores son brillantes.



El cambio a 3D no agradará a todo el mundo, pero Revolution ha hecho un trabajo más que sólido y bastante bueno.

ESTILO

Ingenioso, humorístico y atractivo, éste es el juego más inteligente para Xbox hasta ahora.

ADICCIÓN

Cuando te atascas con un puzzle, no podrás quitártelo de la cabeza. Hasta perderàs el sueño por él.

LONGE/JIDAD

La duración del juego es notable, aunque no lo jugarás dos veces.

BUEN CONTENIDO Y EIECUCIÓN + MÁS PUZZLES INTELIGENTES + IMPRESIONANTE BANDA • PERSONAJES INTERESANTES LO PEOR - UNA VEZ TERMINADO,

YA ESTÁ SUMEN

Anasionante historia detectivesca que se quedará contigo cuando la termines, pero no lo suficiente como para que la rejuegues.

+ DIÁLOGOS GENIALES

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA





↑ Justo lo que no necesitas. Un gigantesco conejo llamado Alice pateándote el trasero.

Tigres, leones, todos quieren ser los campeones...

OODY ROAR

INFORMACIÓN DEL JUEGO **DESARROLLADOR: HUDSON** DISTRIBUIDOR: KONAMI **LANZAMIENTO: DICIEMBRE 2003 JUGADORES: 1-4**

WEB: WWW.BLOODY-ROAR.COM

L PRIMER Bloody Roar apareció hace ya tiempo en PlayStation. En su momento, fue un juego de lucha bastante original, cuyos brutales combates no dejaron indiferente a na-

die. Además tenía un sistema de combos dificilísimo con los que se podía machacar al contrario en un plis-plas. Pues bien, podría decirse que tras varias entregas en la saga en máquinas arcade y posteriormente en las consolas de Sony, nos llega este juego de Hudson que ante nuestra sorpresa no ha evolucionado nada desde aquel primer juego. Es prácticamente igual salvando algunas, pero pocas, diferencias gráficas y el aumento de personajes seleccionables.

Bloody Roar Extreme es un juego de lucha cuyos protagonistas tienen la habilidad de transformarse en animales. Así pues tenemos un lobo, un león, un par de tigres, un elefante, un conejo y algunos bichos no clasificables como la mediobestia o el no-nato. El primer problema aparece porque las diferencias entre ellos es demasiado grande. Algunos son increíblemente fuertes y potentes -como el insecto o el camaleón (sí, sí, el camaleón)-; y otros, como el topo, simplemente no tienen nada que hacer en el ring ante el resto

de animalillos. No están bien compensados, lo que hace que más de la mitad de los combates sean desiguales desde el principio.

El control es bastante simple: un botón para puñetazo, otro patada, agarre y transformarse en bestia. Esto, unido a una complejidad en los combos bastante diferente a lo que otros juegos ofrecen, hace que jugar a Bloody Roar sea difícil, sobretodo al principio. Requiere bastantes horas de juego para aprenderse algunos combos y aún así no siempre acaban de salir por la lentitud a la que responde el control. Eso sí, Bloody Roar siempre se ha caracterizado por poseer algunos de los air-combos más largos de la historia. Si conseguimos aprendernos un par de estos combos y llegamos a lanzar al aire a nuestro adversario, más vale que se dé por muerto porque es una ida y venida de batacazos ante la cual no podrá hacer nada. Esto es divertido cuando lo hacemos nosotros, pero cuando la máquina se dedica a apalizarnos sin compasión, llevándonos aquí y allá a base de puñetazos y patadas sin podernos cubrir si quiera, pues como que no hace mucha gracia. Una vez más, nos referimos a lo mencionado anteriormente: es un juego de lucha injusto.

Tanto los personajes como sus alter-ego bestias están bien diseñados, pero en ningún momento sorprenden. No ocurre lo mismo con los escenarios que decepcionan desde el principio al ser demasiado insulsos y estar rodeados además por unas rejas que impiden moverse libremente. Por si esto fuera poco, el juego hace un uso desmesurado de las explosiones de color, efectos lumínicos y del blur, que perjudica gravemente la visión de la acción y hace imposible saber qué ocurre en pantalla en muchas ocasiones, sobre todo en los super-golpes que cada personaje puede realizar.



↑ Saltando a la comba con la lengua.



Gado va a tirarte del ring.



↑ Xion está a punto de hacer un suples.







POTENCIAL

>>> ROVAL RUMBLE

El modo «Batalla por

Coges el juego de PlayStation, le añades más polígonos, una pizca de más resolución, un puñado de efectos de luz nuevos y ya tienes lo que verás aquí.

ESTIL O

El género de lucha ha evolucionado, Bloody Roar no.

ADICCIÓN

Si eres muy, muy, muy fan de la

LONGEVIDAD

Hay muchos combos por aprender; además, al ganar el modo «Arcade se desbloquean personajes y extras.

LO MEJOR ◆ EL CAMALEÓN

+ ECHAR DEL RING AL **CONTRARIO DE UN** PUÑETAZO

LO PEOR

- ESCENARIOS INSULSOS Y CERRADOS
- JUGABILIDAD AÑEJA - LO MISMO QUE LA MÚSICA

SUMEN

Si nunca has jugado a este título, puede que te haga gracia aunque a las pocas horas caerá en desgracia.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA





iCuidado con tu lista de propósitos para el 2004! Podría cambiar tu vida

Cada vez que iniciamos un nuevo año sucede lo mismo.

Las campanadas de Nochevieja parece que nos despiertan las ganas de poner en marcha muchos proyectos pendientes:

"iVoy a dejar de fumar en enero!", "ivoy a cambiar de piso antes del verano!", "ivoy a empezar un régimen en serio!"...

También es el momento, en el que miles de personas ponen en marcha sus planes de formación:

..."iQuiero conseguir un puesto de trabajo mejor!", "ivoy a montar mi propio negocio!", "inecesito sacarme el Título Oficial!"....

Estas son decisiones que cambian la vida de la gente. Y lo sabemos porque en CCC llevamos 64 años ayudando a que nuestros alumnos cumplan sus proyectos.

¿Qué proyecto de formación quieres poner en tu lista de propósitos para el 2004?

iYa sabes que cuentas con nuestra ayuda!.

Esta sí es una buena manera de empezar el año.... y el resto de tu vida.

Infórmate 902 20 21 2 www.cursosccc.com



1) DEJAR DE FUNAR EN ENERO. 2) CAMBIAR DE PISO ANTES DEL VERANO.

Planes de Formación con la Garantía de

Construcción y Oficios

- Carné Oficial de Instalador
- Electricista 0
- Fontanería
 Técnico en Construcción
- de Obras 🚾
- Mantenimiento de Edificios
- · Energía Solar

Mecánica, Electrónica y Mantenimiento Industrial

- Tco. en Mantenimiento Industrial
- Mecánico de Coches y Motos
- Electrotecnia y Electrónica

 rica

 rica

Fotografía e Ilustración

- Fotografía 👝
- Aerografía • Dibujo

• Guitarra 🗀 • Teclado 🗂

Deporte

- Monitor/a de Aeróbic
- Monitor/a de Fitness



Diplomas Art-Mat y Art&Decor (Escuela de Arte y Decoración)

- Decoración 🗀 🔾
- Monitor/a de Manualidades 🗀 • Tapicería 🗀 • 🚾
 - Vídeos Preparación para el Título Oficial

- Título Oficial Graduado ESO
- Acceso Universidad mayores de 25 años 🙃
- Escritor

Idiomas

- Inglés 🕟
- Alemán
- Francés

• Ruso

Profesiones Sanitarias

- Técn. Auxiliar de Enfermería 🕡
- Auxiliar de Geriatría
- Aux. de Jardín de Infancia
- Dietética y Nutrición
- Secretariado Médico NUEVO
- Dirección y Gestión de Centros de 3ª Edad

Medicinas Complementarias

Diploma EFTC (Escuela de Formación en Terapias Complementarias)

- · Monitor de Relajación y Desarrollo
- Personal 100 mare Quiromasajista 🛆
- Naturopatía 1
- Herbodietética 🛆 🔃

• Cocina Profesional 🔹 🕡

· Camarero - Barman ...

Veterinaria

• Aux. de Clínica Veterinaria 🛆

🗀 Equipos de Prácticas

- Peluquería Canina 🗅 Aux. Clínico Ecuestre (
- Adiestramiento Canino ()

Informática

- Dominio y Práctica del PC 💿
- Técnico en Ofimática
- Experto en Creatividad y Diseño
- para Internet O

Oposiciones

- Justicia (Aux., Agentes y Oficiales)
- Auxiliares de Ayuntamientos
- Aux. de la Admón, del Estado

Riesgos Laborales

- Título Oficial de Técnico Intermedio y Superior en Prevención de Riesgos Laborales (Laboris) 🙃
- Técnico en Gestión Ambiental
- Técnico en Protección Civil

Inmobiliaria

Diploma reconocido por AEGAI (Asocia-ción Europea de Gestores Inmobiliarios)

- Gestor Inmobiliario
- Master en Gestión Inmobiliaria
- Perito en Valoraciones Inmobiliarias

Diploma "CESDE", Centro de Estudios Superiores de la Emp

- Administración de Empresas
- Asesor Laboral
- Azafatas de Congresos y RRPP
- Contabilidad () Secretariado
- O Incluye CD Rom Prácticas Optativas



y sin compromiso información sobre un Plan de Formación a medida.

Matricúlate este mes y consigue gratis esta estupenda Agenda Electrónica con pantalla táctil, 32 kb de memoria, alarma, calendario, termómetro, calculadora y conversor de monedas.

Curso/s de:

•		 	
•			
90			
Nombre:			
A 11: 1			
Apellidos:		 	
Domicilio:			

Población:

Cód. Postal: Teléfono:

Fecha de nacimiento:

D. N. I. (opcional):

El interesado tiene derecho a conocer, rectificar, cancelar u oponerse al tratamiento de la información que le concieme y, autoriza a que pase a formar parte del fichero automatizado de Centro de Cultura por Correspondencia, S.A. (CCC), con dirección en callo Conexe 20-1º (28020) de Madrid, ante el cual podrá ejectical ras us derechos, y a que sea utilizada para mantener la relación comercial y recibir información y publicidad por cualquier medio de comunicación de productos y servicios de nuestra empresa y de otras relacionadas con los sectorios de telecomunicaciones, financiero, ocio, formación, gran consumo, automoción, energía, agua y ONGs. Si no desea ser informado de nuestros productos o servicios, o de los de terceros, señale con una X esta casilla

[Ley orgânica 15/1999 de 13 de diciembre de Protección de Datos).

CCC fue autorizado por Educación.
Acreditado por el INEM.
Miembro de ANCED. (Org. colaboradora con el Ministerio de Tale Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales.)
Certificado de Calidad ISO 9001.

Por favor, envía este cupón a: CCC · Apartado 17222 28080 MADRID, ESPAÑA o llama al 902 20 21 22, indicando la referencia:

RCR





↑ Hasta los soldados imperiales pueden levantarse un día y decidir que quieren ser Jedi. Todos lo llevamos dentro.

Siento una perturbación en la Fuerza...

STAR WARS JEDI KNIGHT:

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: RAVEN

EDITOR: ACTIVISION

DISTRIBUIDOR: PROFIN

LANZAMIENTO: DICIEMBRE 2003

JUGADORES: 1-2, 2-8 XBOX LIVE

WEB: WWW.LUCASARTS.COM

PEGI: +12

edi Academy, tercera entrega de la saga Dark Forces en PC y segunda en Xbox, supera a sus predecesores en numerosos aspectos. El principal y más interesante es el diseño de los niveles, que unido a una cuidada historia y espectaculares combates con la espada de luz, logra una aventura de acción más que entretenida. A diferencia además de los juegos anteriores, permite personalizar el aspecto y raza del personaje, así como la de la espada de luz y aprender movimientos especiales de combate hasta llegar al momento en que se puede elegir una lanza como la de Darth Maul o utilizar dos espadas a la vez

Con Jedi Knight comparte la posibilidad de poder cambiar entre primera y tercera persona en todo momento, de forma que se adapte a los gustos de cada jugador. Sin embargo, los controles siguen siendo los de un juego de acción en primera persona, algo que complica enormemente el principal atractivo del juego: los combates con la espada de luz en tercera persona. Tener que preocuparse de controlar correctamente la cámara en los tensos momentos del combate puede resultar terriblemente frustrante.

Cuesta un poco habituarse al control, pero una vez superado el obstáculo todo va sobre ruedas. Gran parte de la acción es típica de la saga, pero hay momentos brillantes en inmensos escenarios en los que los poderes de la Fuerza adquieren una especial relevancia. A medida que progresas en el juego, vas escogiendo poderes de uno y otro lado de la Fuerza, aumentando su potencia, hasta terminar teniéndolos todos. No existe, por tanto, dicotomía alguna en la que se plantee al jugador escoger uno u otro camino.

La estructura de misiones se aleja de la linealidad habitual y ofrece hasta cinco misiones distintas para completar en cualquier orden antes de pasar al siguiente bloque, aunque realmente el orden no importa para el transcurso de la historia ni para la adquisición de armas o poderes. Antes de comenzar cada misión se eligen las armas con que se va a completar entre un surtido más o menos amplio que depende de lo avanzado que estés.

Algunas misiones obligan a pilotar vehículos como las veloces motos que pilotara Skywalker en el bosque de Endor, creando momentos realmente inolvidables. Otras, en cambio, ofrecen ésto como opción para desplazarse más rápido, por ejemplo, a lomos de un Taun-Taun.

Gráficamente, el juego no está a la altura de Xbox y el nivel de población de algunos escenarios que deberían rebosar actividad es más bien escaso; al final, de lo que se trata es de contar una historia de una forma entretenida y atractiva y Jedi Academy lo consigue sin problemas. Además, el modo multijugador con soporte Live es fantástico.





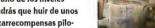
↑ Empuja a la basura imperial.



↑ Rebana al enemigo en un TaunTaun.



↑ Usa tu espada para escapar del Rancor.



En uno de los niveles tendrás que huir de unos cazarrecompensas pilotando una veloz moto por grandes escenarios abiertos. El juego cambia a tiempo bala cuando los matas.

>>> PERSECUCIONES

VEREDICTO

POTENCIAL

Gráficamente no aprovecha el potencial de la máquina, salvo en momentos muy concretos. Tiene algunos efectos muy buenos.

ESTILO

Las animaciones creadas con el motor del juego son geniales y la banda sonora es muy atractiva.

HDICCION

Es poco original, pero la historia te mantendrá hasta el final.

LONGEVIDED

Si eres medianamente hábil, te lo terminarás en pocos días en el modo fácil. El multijugador te durará más a través de Live

LO MEJOR

 CABALGAR UN TAUNTAUN • ESCENARIOS FINALES • IA DE LOS BOTS DEL

MULTIJUGADOR LO PEOR

- POCO ORIGINAL - PLANETAS

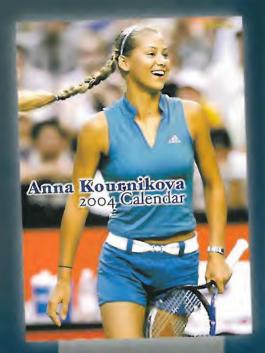
- DIFICULTAD CONTROL

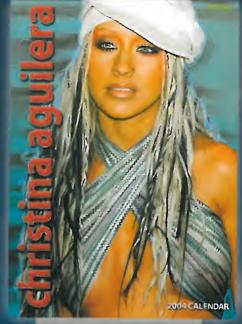
RESUMEN

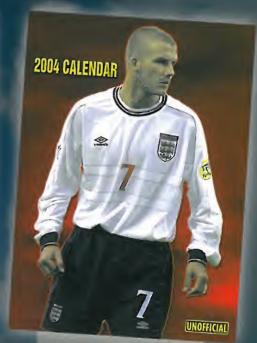
Sin mayores pretensiones que su predecesor, logra divertir gracias a un diseño de misiones muy bien calculado.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

¿QUIERES ESTAR AL DÍA, LOS PRÓXIMOS MESES DEL AÑO? MC EDICIONES TE OFRECE ESTA POSIBILIDAD. MARCA TU PREFERENCIA Y MANDA EL CUPÓN ADJUNTO PARA RECIBIR TU CALENDARIO

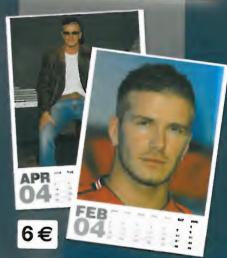












ANNA KOURNIKOVA

CHRISTINA AGUILERA

DAVID BECKHAM

Deseo recibir los siguientes ejemplares: KOURNIKOVA AGUII	LERA □ BECKHAM □ (+ 2'70 € gastos por pedido)
Nombre y apellidos:	Dirección:
Población: Provincia:	С.Р.:
Teléfono	41.1
Forma de pago	
☐ Contra reembolso	
	Pomito anto aumán para esta a face

- Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
- ☐ Tarjeta de crédito
 - ☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

Nombre del titular:

Caducidad: Firma: Remite este cupón por carta o fax a:



MC Ediciones S.A. Passeig de Sant Gervasi, 16-20 08022 BARCELONA Fax: 93 254 12 59

o envia tus datos a: suscripciones@mcediciones.es



↑ Los conflictos urbanos y selváticos se combinan a la perfección. La brisa tropical sopla por todas partes, desde los Cadillacs de La Habana hasta la playa.

Recon se va al Caribe, pero no precisamente de vacaciones

TOM CLANCY'S GHOST RECON: ISLAND THUNDER

DESARROLLADOR: UBI SOFT
DISTRIBUIDOR: UBI SOFT
LANZAMIENTO: DISPONIBLE
JUGADORES: 1-4 A PANTALL PARTIDA/
SYSTEM LINK, 2-16 EN XBOX LIVE
WEB: WWW.GHOSTRECON.COM
PEGI: 116

>> UN FOELANTO

Un pack de expan sión a precio de ganga para un shooter de patrullas clásico con el beneficio añadido de las partidas on line. TE ENCUENTRAS cuerpo a tierra intentando leer un mapa. Llueve a cántaros y la visibilidad es tan pobre que tu francotirador apenas sí puede discernir lo que pasa a tres palmos de sus narices. Avanzas unos cuantos metros con la intención de situarte en una po-

sición de privilegio desde el montículo que tienes delante. Craso error. Estalla el infierno. Las balas impactan en el barro, hasta que una ráfaga atraviesa limpiamente parte de tu anatomía y, presa del terror, disparas a ciegas. Debes hacer algo, y deprisa. Uno de tus hombres ha caído y otro está herido: la fauna de la selva se dará un buen botín si te quedas ahí parado mucho rato. Tu otra patrulla está hacia el oeste: ¿podrás reclamar su ayuda a tiempo? Bienvenido a Ghost Recon, el único juego para Xbox que ha logrado captar la acción, el suspense y la estrategia de los conflictos de guerrillas modernos y adaptar el conjunto a la experiencia Xbox Live. ¡Adiós, vida social! ¡Hola, equipo Alpha!

Además, Recon regresa con una misión independiente, lo que quiere decir que no necesitas el primer juego para disfrutar de esta nueva entrega. El entorno ruso ultranacionalista de la versión original deja paso a la Cuba de un futuro no muy lejano. Según Recon, en el año 2006, Castro se pasará con su dosis diaria de habanos y la palmará. A su muerte, una serie de sucesores totalitarios se repartirán el poder durante



★ El patrulleo de calles suele ser una labor cargada de tensión.



↑ Para avanzar debes partir siempre de una posición segura.

unos años, hasta que la democracia empiece a dar los primeros pasos. Las primeras elecciones libres están a la vuelta de la esquina y tu misión consiste en asegurar que la gente goce del derecho de decir lo que le venga en gana.

Por si acaso jamás has probado el juego original, aquí tienes un breve resumen: Ghost Recon es un shooter en primera persona de patrullas en el que controlas a dos es-

>> ADICIONAL

Puedes disfrutar de cual quiera de las misiones de la campaña en el modo «Misión Rápida» en los mismos modos anteriores: «Reconocimiento», «Tiroteo» v «Misiones»). Pero ahora también puedes lugar a «Defensa», un modo inalcanzable hasta la fecha. Opta por la dificultad Elite y a ver cuánto tiempo eres capaz de salvaguardar tu posición del acoso enemigo.

MISIONES DESCARGABLES Ubi Soft ha prometido crear contenidos para balar de la Red: Imaginamos que se tratará de más mapas multijugador y modos para partidas on line, Además, tendrás la oportunidad de registrar tus estadisticas on line on una lista de Recon. De esta forma, podremos saber quién es el auténtico rey de la selva.

UN PARAÍSO SANGRIENTO

SE ACABARON los entornos fríos y grises de las misiones en la Europa del este de Ghost Recon. Ha llegado la hora de pillar bronce y mojitos en el corazón del Caribe



LIM En uno de los últimos niveles del modo «Campaña», debes proteger una mesa electoral de los rebeldes fascistas. Cuidado con los francotiradores apostados en balcones y con las patrullas en leen



VIDA PLAYERA No creas que el único pelígro de la playa son las radiaciones solares. No hay dónde ponerse a cubierto y en la distanda se aprecia la amenazadora omnipresencia de un lanzagranadas.



DA JUNGLEVA La travesía por una plantación en la jungla no es tarea fácil. La maleza es el lugar preferido por los enemigos para ocultarse y de ella aparecerán como setas con la intención de hacerte algunos agujeros nuevos.

cuadrones de tres hombres cada uno. Puedes controlar a los tres miembros de forma individual o bien de forma conjunta mediante la pantalla del mapa. De este modo, si te diriges a objetivos ubicados en los extremos este y oeste del campo de pantalla, puedes comandar un equipo tú mismo al tiempo que envías a la otra patrulla a realizar su cometido en la otra punta del mapa. La mezcla de estrategia y acción funciona a la perfección ya que no hace falta perder demasiado tiempo en la pantalla del mapa antes de asumir tu rol de máquina asesina en primera persona.

RECON: IT MANÁL



↑ Una pantomima mortal. iLo tienes justo detrás!



↑ Si el camuflaje es bueno te costará menos desplazarte.



↑ También vas a poder colarte en el ínterior de los edificios y provocar auténticas escabechínas.

Island Thunder ofrece una campaña de ocho misiones para un jugador en la que viajarás por la playa, la selva y la ciudad durante tu periplo cubano. Los múltiples objetivos de la misión son idénticos a los del primer título y lo mismo puede decirse de la jugabilidad: ve a tal sitio, mata a los malos, recoge un item o bien asegura una zona. También puedes jugar a pantalla partida, en el modo System Link o incluso en Xbox Live, opción ésta última que transforma el juego en la experiencia on line más adictiva del momento. Casi todas las novedades están dirigidas hacia la jugabilidad on line y destacan los ocho nuevos mapas multijugador que se suman a los cuatro ya existentes del título original.

Este disco de misiones cumple con su cometido. Es el mismo juego pero con opción on line y alguna que otra novedad más. Si el original te dejó frío, éste no te va a hacer entra en calor. Los gráficos son muy parecidos, se ha mejorado el perfil de los personajes y los colores son más vivos. No obstante, las texturas del campo de juego carecen aún del nivel de excelencia que cabría esperar a estas alturas. Gracias a unos

fantásticos efectos de sonido, sin embargo, la recreación de los combates guerrilleros parece real. Por lo tanto, cuando te abraza una jugabilidad que permite una inmersión total en la experiencia guerrillera, la fragilidad de los gráficos pasa a un segundo plano.

Ve a tal sitio, mata a los malos, recoge un ítem o bien asegura una zona





↑ Sabemos que lo estás pensando, pero esto no tiene nada que ver con Splinter Cell.

El ataque de los clones

MISSION: IMPOSSIBLE -OPERATION SURMA

>> UN FIDELFINTO

Usa toda tu capacidad y multitud de aparatos de alta tecnología para tratar de salir airoso de la misión. INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: ATARI
DISTRIBUIDOR: ATARI
LANZAMIENTO: DISPONIBLE
JUGADORES: 1
WEB: WWW.MI-GAME.COM
PEGI: +12



↑ Cruza el campo de tiro ocultándote tras los objetivos.

i habéis seguido las aventuras cinematográficas de Misión Imposible, os habréis dado cuenta de que la infiltración sin dejar rastro es su principal modo de operar, dejando los tiroteos y las explosiones espectaculares para tipos como James Bond (si exceptuamos una lamentable segunda parte a cargo de John Woo). Tras recibir los objetivos de la misión (que se autodestruirán en cinco segundos), nos trasladaremos a la zona en concreto.

Controlaremos a Ethan con la típica perspectiva en tercera persona, usando la palanca analógica derecha para orientar la cámara a nuestro alrededor, permitiéndonos una perfecta visión de nuestro entorno para conseguir evitar ser detectados. Prácticamente disfrutamos el mismo control de Sam Fisher en Splinter Cell, pero cuando algo funciona tampoco tiene por que cambiarse. Ethan podrá realizar todo tipo de acciones, principalmente enfocadas al sigilo para pasar desapercibido. El uso de las sombras para escondernos volverá a tener una importancia vital, si bien su implementación durante los niveles no está ni mucho menos tan trabajada como en Splinter Cell. Las zonas donde podemos escondernos en la oscuridad son tan obvias que casi podemos ver la flecha junto a un cartel luminoso indicando dónde podemos ocultarnos, dejando menos margen de maniobra a la hora de pensar una estrategia para esquivar los guardias o las cámaras de seguridad. Por supuesto, y más tratándose de Misión Imposible, durante todo el

DINFORMACIÓN

COBJETIVOS

En los niveles iniciales completaremos distintas misiones alejadas de la historia principal, pero no será hasta llegar al imaginario país de Yugaria donde comenzaremos a intuir la inquietante conspiración a nivel mundial que rodea a

la corporación Surma.

DOBLAJE Los actores Ving Rames y Jhon Polson aparecen en Misión Imposible como el hacker Luther Stickell y el piloto de helicóptero Billy Baird. Ambos hacen un trabajo excelente durante el juego, informándonos de los peligros en la misión y alertándonos si detectan trampas o situaciones peligrosas. Lo mismo podemos decir del personaje de Ethan Hunt, interpretado por Tom Cruise, al que sólo le ha faltado ner su rostro.



↑ Levanta las piernas para pasar.

juego haremos un uso extensivo de diversos «cachivaches» electrónicos y otros objetos para superar las dificultades. Una buena muestra la tenemos en la pistola con cable, la cual usaremos para engancharnos en tuberías y secciones del techo por las que nos desplazarnos sin que nos vean. Desde la altura podemos dejar inconscientes a los enemigos saltando sobre ellos, pero no podremos disparar quedándonos colgados de un solo brazo; suponemos que se han cortado un poco para evitar demasiadas «coincidencias» con los movimientos de Sam Fisher. Las cámaras de seguridad dejarán de ser un problema gracias a nuestra pistola multifunción, entre las que incluye un dispositivo que distorsionará la señal anulando cualquier cámara de vigilancia. Junto a estos dispositivos también dispondremos de láser para las cerraduras, generadores de claves para abrir puertas y desconectar alarmas o prismáticos con micrófono y cámara fotográfica incorporados. Otra de las funciones importadas de Splinter Cell es la visión nocturna, de bastante utilidad al margen de poder desplazarnos sin problemas en la oscuridad, ya que nos permitirá descubrir los numerosos sistemas láser que tendremos que sortear en algunas ocasiones.

Las misiones en *Operation Surma* resultan en general bastante lineales y dejan pocas opciones a la improvisación. Si no fuera por el buen diseño de las mismas y lo divertido que resulta jugarlas, esto se habría convertido en un problema.

MISSION: IMPOSSIBLE - O.S. ZANÁI

NFILTRÁNDOSE SIN DEJAR HUELLAS »

UNO de los momentos en la primera película fue de la primera película fue UNO de los momentos estelares que pucuando Tom Cruise descendía colgado de unos cables intentando acceder al ordenador central de la CIA en Langley, Virginia. En esta ocasión tendremos que acceder a varios ficheros situados en diferentes alturas, con el «aliciente» de intentar evitar simultáneamente unos brazos robóticos electrificados



Una simple cerradura no puede siquiera intentar detenernos. Ethan Hunt puede utilizar un pequeño láser para sortear este pequeño



Desgraciadamente, no podemos desactivar completamente los brazos robot, así que tendremos que calcular y acceder a los archivos con sumo cuidado.



Mientras intentamos no quedar electrifica dos, tendremos que oscilar hacia ambos lados intentando llegar a los paneles rojos.



↑ Observa tu objetivo a través de una minúscula cámara de seguimiento.

INFORMACION ADICIONAL

MAPUNTA Y DISPARA Bastará con que nuestro enemigo esté dentro de nuestro punto de mira y cuando esté rojo apretar el gatillo. No es tan fácil como parece, sobre todo si son varios enemigos.

OJOS ESPÍA A pesar de que la visión nocturna es la misma que la de Sam Fisher, Ethan no necesita de unas aparatosas gafas electrónicas para conse guirla. El sistema que usa nuestro agente se basa en unas lentillas electrónicas capaces de proporcionar una exce lente visión bajo cualquier circunstancia.



↑ Los científicos siempre están dispuestos a echar una mano, tanto si quieren como si no.

El diseño de las misiones nos ha sorprendido agradablemente y encaja con un guión bastante consistente

Cuando nos han descubierto y no tenemos más remedio que pelear, podremos hacer usos de armas de fuego, puñetazos y patadas o la opción sigilosa disparando con dardos tranquilizantes. Una de las diferencias con Splinter Cell es la mayor capacidad para el combate cuerpo a cuerpo de Ethan, con varios golpes determinados por la distancia desde la que ataquemos, mediante patadas voladoras o espectaculares «remates» en el suelo. En determinadas zonas, más que una opción, luchar será una obligación, ya sea por tener que huir antes de que todo vuele por los aires

(eliminando a quien intente impedirnoslo) o cuando no queda más remedio que enfrentarnos al «jefecillo» de turno, cansado de que sus matones no puedan terminar con nosotros.

En Operation Surma no podremos deiar los cadáveres o cuerpos inconscientes tirados en cualquier parte. Si las cámaras de seguridad o los guardias detectan un cuerpo en el suelo correrán a accionar la alarma. Si bien tenemos algo más de margen que en Splinter Cell (incluso podremos desconectar las alarmas) también puede darse el caso de tener que reiniciar la misión, si en la sección

anterior nos hemos dejado cadáveres en zonas comprometidas y lo han descubierto. La IA de los enemigos no resulta tan agobiante como en Splinter Cell y normalmente resulta bastante predecible adivinar el movimiento de los guardias.

El diseño de las misiones nos ha sorprendido agradablemente y encajan perfectamente con un guión bastante consistente. Después de recibir una serie de objetivos principales, los acontecimientos dentro de la misma suelen dar algunos giros que incluyen objetivos adicionales o cambios respecto a los planes iniciales. La duración también es superior



↑ Los enemigos nunca aprenderán.

a lo que habíamos esperado, tanto que suelen dividirse en varias secciones, con puntos de control y otros puntos de grabado desde los que poder continuar si nos eliminan. Las situaciones límite estarán a la orden del día, teniendo que actuar a contrarreloj, a veces

DONDE CALLAN LAS PISTOLAS Más vale maña que fuerza.

GUARDAD esas pistolas y dejad de disparar a todo lo que se mueve. Las armas no sirven para destruir una biotoxina, algo que descubriremos mientras nos infiltramos en un laboratorio secreto al igual que vimos en la segunda entrega de Misión Imposible. Presiona constantemente el botón A sin llegar a tocar la zona roja o todo el mundo acabará muerto. Tendrás que hacerlo con rapidez para evitar quedar inconsciente por el gas que ha comenzado a liberarse.



↑ No te preocupes por el guardia, aunque ya esté muerto o inconsciente, podrás seguir usando su mano para engañar al sistema de seguridad.



↑ Mantén el sistema alejado de la zona roja si quieres seguir entre los vivos. Un poco de paciencia y todo habrá terminado.



↑ Con el virus inutilizado se liberará un gas tóxico; usar el cable metálico será nuestra única salida para salir de la zona.



↑ Camina agachado para evitar ser detectado por los guardias.



↑ Conviértete en Tom Cruise.

desactivando una serie de bombas repartidas por todo el complejo y otras tratando de destruir con mucho cuidado unas cámaras donde se incuba un peligroso virus, mortal si fallamos en nuestro cometido. Lo mejor del juego es comprobar cómo encaja todo en la historia que tratan de contarnos, desplazándonos de un lugar a otro sin tener la sensación de «ahora toca misión en la selva» luego toca misión en la ciudad sin que tenga nada que ver una con la otra.

Técnicamente Operation Surma es un juego correcto y muestra un motor gráfico similar al de Splinter Cell, sin llegar a incluir una iluminación en tiempo real a su altura, probablemente debido a su naturaleza multiplataforma. Las texturas del personaje o los escenarios muestran un buen nivel de detalle. Salta a la vista que las animaciones nos recuerdan a otro personaje ya que algunas son prácticamente iguales a las de Sam Fisher (al recoger un cuerpo, caminar agachados) aportando su granito de arena de forma



♠ El responsable de las biotoxinas.

espectacular con sus patadas voladoras y el combate cuerpo a cuerpo. El modelado de los personajes consigue darles un aspecto de lo más realista (si exceptuamos a Tom Cruise, quien ha cedido su voz pero no su rostro), lo que deja un regusto amargo la repetición de los entornos por donde nos movemos.

Donde se ha bordado el trabajo ha sido en el aspecto sonoro, con un doblaje realizado por los mejores profesionales del género. El personaje de Ethan está doblado por el mismo doblador que dobla a Tom Cruise en todas sus películas, al igual que el personaje de Ving Rames interpretando a Luther Stickell, lo cual hace que nos sintamos parte de una película de acción. La banda sonora utiliza como parte central el famoso tema de *Misión Imposible*, hábilmente mezclado y «ralentizado» para crear un ambiente de tensión en las situaciones más comprometidas; claramente estamos ante la guinda que termina por crear un ambiente de lo más inmersivo.



↑ Algunas bromillas: «O días sin accidentes laborales.»

«Este análisis se autodestruirá en cinco segundos, procura leerlo rápidamente»





BOLEBBIÓN







PRÓXIM

- LA CAZA DEL OCTUBRE ROJO
- PELIGRO INMINENTE
- TOP GUN
- LA HIJA DEL GENERAL

- LOS DEMONIDS DE LA NOCHE
- DÍAS DE TRUENO
- DOBLE TRAICIÓN
- SALTO AL PELIGRO 2013: RESCATE EN L.A.

MA A LA VENTAR







↑ Si no logras derribarlo con los primeros disparos, ve pensando en apartarte.

Es hora de dominar los cielos

CRET WERP

INFORMACIÓN DEL JUEGO DESARROLLADOR: TOTALLY GAMES EDITOR: LUCASARTS DISTRIBUIDOR: PROEIN **LANZAMIENTO: DICIEMBRE 2003** JUGADORES: 1-2 WEB: WWW.LUCASARTS.COM PEGI: +12

os pone en la piel de James Chase, un piloto estadounidense que se ha enrolado en la RAF (Royal Air Force) británica impaciente por luchar contra los alemanes.

Así comienza el modo campaña, en el que tendremos que realizar misiones de caza, escolta y bombardeo junto a los ingleses. El diseño de las misiones y de la campaña en sí está realizado de forma magistral, sobre todo por su capacidad de introducirnos en el contexto histórico del curso de la guerra utilizando como excusa las peripecias de un piloto americano. Gracias a este buen diseño participaremos en la mayoría de las batallas importantes que tuvieron lugar en la Segunda Guerra Mundial, desde las costas inglesas hasta el mismo corazón de Alemania, sin dejar de perdernos importantes duelos en el pacífico como la batalla de Midway. Y, por extraño que parezca, todo enlazará perfectamente con la historia personal del piloto americano, gracias al cuidado puesto por parte de los desarrolladores para que nos sintamos en su piel. Entre tanto ir y venir por los cielos de todo el mundo pilotare mos aviones de todos los bandos, desde los P38 americanos a los Messerschmit 109 alemanes, pasando por los Spitfire británicos o los famosos Zero japoneses, fabricados por la conocida marca Mitsubishi. Alguno de ellos lo desbloquearemos en el modo campaña, sobre todo cumpliendo todos los objetivos secundarios, mientras que el resto podrá ser desbloqueado realizando una serie de desafíos. Tras cada misión se nos otorgará una serie de puntos de mejora, que podremos aplicar para «mejorar» las prestaciones de todos los aviones.

Gráficamente, a poco que estés interesado en los aviones o en la Segunda Guerra Mundial, disfrutarás con su excelente modelado, prácticamente calcado de sus diseños reales. Los escenarios disfrutan de multitud de detalles que los hacen muy creibles; sin embargo, al igual que suele pasar en otros simuladores aéreos, perdemos bastante detalle cuando realizamos pasadas a baja altura, algo que no empaña el buen resultado de todo el conjunto ya que disfrutaremos de una gran sensación de velocidad y unas cámaras que nos permiten seguir plenamente el desarrollo de la acción. Si eres afortunado y disfrutas de un equipo de sonido 5.1 vivirás inmerso en un estruendo de ráfagas de ametralladora y apasionantes duelos «a cara de perro» en los cielos de Europa o el pacífico. Para darle aún más realismo al juego, nos deleitaremos con un excelente doblaje al castellano para la explicación de la misión aunque más tarde escucharemos voces en japonés, alemán e ingles en los distintos pilotos en combate. Eso sí, todas las conversaciones están subtituladas. Menos mal.



↑ Hay que hundir este portaviones.



↑ Usaremos cañones antiaéreos.



↑ Mejora hasta conseguir cohetes.



↑ Cuidado, se acercan bandidos a las 12 en punto.





POTENCIAL

Un excelente diseño grafico acompaña a un gran juego.

ESTILO

demos o ataquen los blancos seleccionados.

> Es como estar en plena batalla; en más de una ocasión nos agacharemos ante nuestro sofá.

ADICCIÓN

Accesible pero nada fácil, no podrás parar y querrás pilotar todos los aviones.

LONGEVIDAD

Un buen puñado de misiones en campaña y algunas más de bonus nos entretendrán durante bastantes horas.



man un simulador espectacular.

UNTURCÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA





↑ Si jugaras realmente contra Shawnee, seguro que la dejabas ganar todo el tiempo.

↑ Una nueva versión del «choca esos cinco»



↑ Los turbo-disparos emiten ondas de choque azules.



↑ Las luchas son realmente peculiares.

Si Chiquito de la Calzada fuera comentarista

OUTLAW VOLLEYBALL

INFORMACIÓN DEL DUEGO
DESARROLLADOR: HYPNOTIX
DISTRIBUIDOR: TDK
LANZAMIENTO: DISPONIBLE
JUGADORES: 1-4
WEB: WWW.SIMORSAYS.COM/SSIMKT/OUTLAWVOLLEYBALL
PEGI: +16

ONER la esperanza en el humor -y más cuando se trata de un humor básicamente yankipara hacer que un videojuego funcione es casi como invocar un fracaso automático en el mercado de habla no inglesa. Primero porque dificulta sobremanera la localización del juego ya que muchos de los chistes consisten en juegos de palabras intraducibles y, para hacer algo a lo Chiquito de la Calzada, como en La espía que me achuchó, mejor dejarlo estar. Segundo, porque si el juego no es realmente bueno, ya sabes, jugable, adictivo, divertido... todo eso que se le suele pedir a un buen título, está claro que el sentido del humor no sirve para mucho, excepto quizá para tomar clases en el punzante argot mediático-deportivo anglosajón. Lo cual resulta de limitada utilidad ya que, no nos engañemos, nadie va por la calle hablando de esa manera, por muy seguidor de Wyoming que sea.

Así las cosas, nos queda bien poco en este Outlaw Volleyball a lo que hincarle el mando. Los contendientes son divertidos, siguiendo la línea humorística general del juego, y se basan en tópicos como el chulo-playa hispano, la punk inglesa o la motera norteamericana, entre otros muchos, para darle una personalidad muy peculiar. Pero la gracia se agota cuando hemos visto un par o tres de veces la limitada variedad de animaciones que presentan los personajes al empezar el partido o al ganar y perder un punto.

Existen las típicas pruebas de habilidad que nos servirán para aumentar las características de nuestros protagonistas, parámetros como la velocidad, el ataque y la defensa. Éstas consisten en derribar objetivos al otro lado de la pista, servir con potencia o colocar la pelota en áreas de juego determinadas. Incluso resulta divertido tener que derribar uno por uno a dos hileras de espectadores que nos desafían bailando algo muy parecido a la *Macarena*. Pero tener que pasar una y otra vez por las mismas pruebas para entrenar a todos los personajes acaba por convertirse en algo tedioso.

En cuanto a la mecánica de los partidos, el problema del balón-bolea playero es que puede resultar demasiado insulso para un videojuego (a no ser que dicho videojuego se abrevie DO-AXBV, claro está). Prácticamente la cosa se limita a pegar dos toques y enviar la pelota al otro lado de la pista o a bloquear el disparo del contrario en la red... por eso el juego ofrece algunas irreales variantes, como una pelota («patata caliente») que explota al final de una cuenta atrás (el equipo sobre cuvo campo se encuentre el esférico perderá el punto), pelotas que dejan dinamita en el suelo al golpearlo o bolsas de dinero que van creciendo a medida que se desarrolla cada punto. También existen los consabidos movimientos especiales, que pueden ejecutarse cuando la energía del personaje se encuentra al máximo, pero nada de esto salva a un juego que, sin ser técnicamente nada del otro mundo, ha escogido un tema y un enfoque demasiado locales como para llegarnos con alguna fuerza.

>> NEORMACIÓN ADICIONAL

>>> PROVOCA O GOLPEA Cuando tu moral esté baja, presiona el botón blanco para iniciar una pelea con el equipo contrario. Resulta bastante divertido en modo multilugador.



↑ Repetición desde un punto de vista trasero.



POTENCIAL

Con Chiquito de la Calzada, Martes y Trece o Cruz y Raya como comentaristas, la cosa hubiera cambiado muy mucho.

ESTILO

La verdad es que las chicas presentes en el juego están de muy buen ver.

HDICCIÓN

Lo mejor, jugar a la «patata caliente» con los amigos.

LONGEVIDAD

Mucho por desbloquear: personajes, escenarios y desafíos. Si no te cansa, dura.



Puntuará más alto allende nuestras fronteras. Aquí es un título deportivo más con algunos buenos momentos multijugador.

PLATURCIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA



↑ iBatman, nos atacan! Aunque esta vez no hay onomatopeyas como en la serie.

El mejor Batman, pero sigue sin llegarnos al corazón

BATMAN: RISE OF SIN TZU

INFORMACIÓN DEL JUEGO.

DESARROLLADOR: UBISOFT MONTREAL

DISTRIBUIDOR: UBISOFT

LANZAMIENTO: DISPONIBLE

JUGADORES: 1-2

WEB: WWW.UBI.COM/UK/GAMES/
BATMANRISEOFSINTZUXBOX/

PFGI: +3

AY QUE reconocer que no teníamos muchas expectativas puestas sobre este titulo a raíz de los anteriores *Batman* aparecidos en Xbox. La desconfianza inicial dio paso a un juego con una agradable jugabilidad, un poco monótona, pero bastante agradable (sobre todo en multijugador) y que nos ha hecho sentarnos ante la pantalla más horas de lo que en un principio hubiéramos imaginado.

Batman Rise of Sin Tzu es un beat'-em-up puro y duro a la antigua usanza, de los que ya no se hacen

El planteamiento es bien simple. Mediante el uso de una cámara en tercera persona, Batman avanzará a lo largo de varios escenarios situados, cómo no, en Gotham City. Cuando se una a la aventura un segundo jugador, la cámara utilizará el zoom para enfocar a ambos personajes y el resultado es bastante satisfactorio. La única pega es que la cámara siempre apunta al frente por lo que en varias ocasiones no veremos a los enemigos que salen por nuestra espalda. Hay una gran diversidad de combinaciones de boto-

nes con los que efectuar gran cantidad de combos para machacar a los enemigos. Incluso hay algunos golpes específicos para dos jugadores; mientras uno agarra al matón, el otro le propina unas bonitas caricias. Aunque al principio estos movimientos no estarán disponibles, al conseguir puntos de experiencia se pueden desbloquear los nuevos combos imprescindibles en niveles más avanzados en el que la dificultad será bastante alta.

Batman no estará solo en su lucha contra el crimen. Le acompañan Robin, BatGirl y Nightwing, todos ellos evolucionables mediante los puntos de experiencia citados antes, y aunque las combinaciones de botones siempre son iguales, los movimientos variarán de un personaje al otro. Aparte del modo aventura, también hay un modo desafío que consiste en eliminar a un número determinado de enemigos o aguantar un tiempo prefijado. No aporta nada nuevo pero se agradece el interés de alargar el juego.

Gráficamente el juego ha sabido aprovechar el estilo de la serie animada y hay que reconocer que no queda mal. Efectos de luz bastante conseguidos, niebla volumétrica y unos efectos de partícula notables hacen que las explosiones sean bastante convincentes. Las animaciones son lo más destacado y los enfrentamientos contra los enemigos finales harán las delicias a los fans, tanto por su originalidad como por la espectacularidad de estos combates. Sin embargo, a pesar de sus virtudes, hay que reconocer que este Batman tampoco llega al nivel mínimo exigible. Se ha quedado en un quiero y no puedo, y muchos jugadores no podrán pasar por alto la poca imaginación en el diseño de los escenarios o la escasa IA de los enemigos.



↑ Uno de los archienemigos de Batman, Fango, y éste es duro de pelar...



↑ Lucha cooperativa para dos jugadores. Divertido.

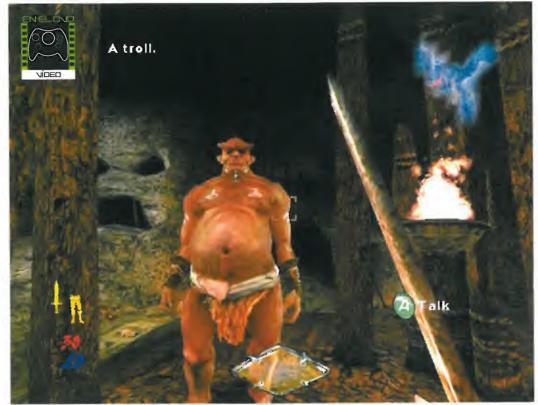


LOS APASIONADOS DE LOS AUTOMÓVILES YA TIENEN SU REVISTA EXCLUSIVA



Ya a la venta el número 3





↑ Puedes establecer y romper alianzas según tu estado de forma. Veamos si este troll es un buen conversador...

Intenta rolear a punta de espada

ARX FATAL

INFORMACIÓN DEL JUEGO **DESARROLLADOR: ARKANE STUDIOS** EDITOR- DREAMCATCHER INT DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY **LANZAMIENTO: NOVIEMBRE 2003 JUGADORES: 1**

WEB: WWW.ARXFATALIS-ONLINE.OM

PEGI: +16

rx Fatalis es una especie de Underworld moderno, muy influenciado por una jugabilidad típica de PC que, a buen seguro, la gran mayoría de usuarios de Xbox no habrán experimentado jamás. La versión para PC de Arx obtuvo el aplauso unánime de la crítica especializada hace un par de años, pero en el panorama consolero actual, una conversión para Xbox dotada de una mecánica obsoleta y unos gráficos cansinos lo tiene crudo contra la competencia.

El argumento es breve y sencillo: el jugador se encuentra en una ciudad subterránea de minas abandonadas poblada por unos moradores que se han visto obligados a dejar la superficie por culpa de la desaparición del sol. Una vez presentada la situación, le toca el turno a la inefable exploración de mazmorras tan típica en tiempos remotos.

Sin duda, el plato fuerte del juego radica en su interacción. Podrás utilizar o trasladar casi todos los objetos que encuentres en tu periplo. Si das con una hoguera apagada, por ejemplo, podrás prenderla con una antorcha para, a continuación, asar las magras costillas de unas ratas que cazaste poco antes con el fin de recuperar fuerzas. La interacción con los objetos da paso a otro de los puntos fuertes del título: la ausencia de linealidad. Puedes disfrutar del juego a tu antojo y afrontar los diversos desafíos a tenor de tu estado de forma y de la situación de las estadísticas de tu personaje. Además de los cuatro atributos principales (fuerza, constitución, inteligencia y destreza), el juego presenta nueve habilidades diferentes, las cuales te permiten ejecutar diversas acciones a lo largo de la aventura. Si, por ejemplo, tu personaje goza de una alta puntuación de sigilo, será capaz de apagar la antorcha de la pared con una botella de agua para cruzar entre las sombras un tramo plagado de duendes

Los desarrolladores han llegado a afirmar que hay más de una manera posible de resolver todos y cada uno de los problemas del juego, dependiendo de las habilidades de cada jugador. De hecho, puedes incluso liquidar a todos los personajes no controlables del juego y completarlo para disfrutar de uno de los cinco posibles finales. Por desgracia, el elemento combativo deja bastante que desear y se reduce a un simple intercambio de golpes. Las armas se desgastan con el uso y pueden llegar a romperse, hecho que, seguro, te sacará de quicio.

El sistema de magia, por suerte, es bastante mejor (véase Información Adicional) y los puzzles tienen cierto encanto. No obstante, se trata de un juego demasiado anclado en el pasado. Si tenemos en cuenta que este tipo de títulos no suelen enganchar a la primera, no parece muy probable que Arx consiga hacerse con una nutrida base de usuarios en la generación Xbox.

↑ Tiene mejor pinta que el original.



↑ Hay una gran variedad de monstruos.



↑ Arañas enormes, presencia obligada en las mazmorras.



↑ Dosifica el uso de las armas porque no son eternas. Cuidado con elllas.

LO MEJOR

>>> ABRACADABRA

La magia se ejecuta me diante un extraño sistema direccional. Recoge runas mágicas que combinen para crear hechizos. Es el típico procedimiento de prueba-error que acaba aburriendo.

VEREDICTO

POTENCIAL

No es un juego atractivo, pero lo cierto es que los gráficos y los efectos son funcionales.

ESTILO

Explorador de mazmorras subterráneas: no esperes disfrutar de grandes paisajes.

HDICCIÓN

Si te va el mundo de los RPG no te costará pillarle el tranquillo. En caso contrario, la curva de dificultad es pronunciadisima

LONGEVIDAD

La posibilidad de afrontar el juego de múltiples formas seguro que te anima a repetir la experiencia.

• ESTUPENDA INTERACCIÓN CON LOS **ENTORNOS** + JUGABILIDAD NO LINEAL LO PEOR - JUGABILIDAD **DEMASIADO ARCAICA** -GRÁFICOS Y ESCENAS **DE VÍDEO POBRES** RESUMEN

Un título de la vieja escuela. Puede que te encante o que lo aborrezcas, pero no te dejará indiferente.

UNTURCÍN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA







↑ Defiéndete contra las hordas constantes de suicidas, recoge las esferas verdes y cámbialas por efectivo.

iBienvenidos al Infierno, supervivientes!

ROADK

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: TERMINAL REALITY

EDITOR: MIDWAY

DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY

LANZAMIENTO: NOVIEMBRE 2003

IUGADORES: 1-4

WEB: WWW.MIDWAY.COM

PEGI: +18

ÓMO ES EL ESTILO de vida postapocalíptico? En todos los libros y películas en los que la civilización ha sucumbido a una guerra nuclear, un virus misterioso o un desastre natural, los supervivientes de la sociedad mundial han optado por un modus vivendi estereotipado, en el que cada uno se busca la vida por su cuenta y trata de hacer frente como puede a las pandillas que siembran el caos en las calles.

Roadkill no es ninguna excepción: una plaga de extensión mundial ha borrado de la faz de la tierra a los ciudadanos decentes; nuestro planeta se ha convertido en un auténtico infierno. Un forastero misterioso (tú, claro está), llega a la ciudad, con cara de pocos amigos, una esquirla en el hombro y una cuenta pendiente. Saca partido de estos tópicos peliculeros para entablar amistad con el jefe de una de las bandas locales y hacerle el trabajo sucio a lo largo y ancho de 30 niveles de conducción estructurados en misiones.

Así empieza lo que, a primera vista, parece un juego de carreras y disparos bastante entretenido. Por el contenido de las expeditivas escenas

introductorias y la cantidad de civiles arrasados en los primeros cinco minutos de partida, queda claro que este título no es muy adecuado para los más pequeños. Siéntate al volante de 30 vehículos modificables y dedícate a asesinar, robar y destruir en las tres ciudades de Hell County. Recoge reforzadores, liquida a los enemigos y vence en las carreras para ganar más pasta; acto seguido, compra protecciones, armas y reforzadores de velocidad en el proveedor KwikFit Fitters y convierte a tu vehículo en un búnker rodante. Además, y por sorprendente que parezca en un título del género, el modo «Deathmatch multijugador» funciona a las mil maravillas.

Lástima que se trate de una temática tan manida. Ya se sabe que la dificultad de los juegos es cada vez mayor, pero cuando la IA de los enemigos pasa de «exigente» a «abusiva», la experiencia a los mandos acaba arruinándose. Para poder ser aceptado en una de las repetitivas misiones, debes acudir al centro de la ciudad. Varias de las bandas están en tu contra, pero si todos y cada uno de los vehículos que pululan por la ciudad se dedican a dispararte, te enfrentas a una dificultad exagerada y artificial.

A continuación debes conducir hasta la otra punta de la ciudad, no sin antes recuperar en parte tu maltrecha energía. Lo más probable es que cuando estés a punto de lograr tu objetivo, el castigo insoportable al que te somete hasta el último habitante (y su perro) de la ciudad acabe con tus huesos en el campo santo. Frustrante. El control de los vehículos, además, es horrible. El radio de giro de la mayoría de los coches parece más propio de un camión articulado, factor imperdonable en plena escapada.

Una lástima, porque se trata de un título con mucho potencial.



>>> BUENA PIEZA

Deberás montar algunas armas con las piezas que hay esparcidas por la ciudad. Para encontrarlas, tendrás que echar mano de los mapas o bien comprar su localización.



↑ ¿Minis armados con metralletas?



↑ ¿Redactarían el guión tras una buena



↑ Tras el Apocalipsis, el mundo es un lugar despiadado...



↑ ... casi tanto como el submundo de los túneles.



POTENCIAL

Gráficos anodinos y entornos pequeños dentro de unos escenarios nada impresionantes.

ESTILO

Gore a saco y una banda sonora que revive los dorados años 80 con acierto.

ADICCIÓN

Misiones de fácil acceso que se tornan repetitivas por culpa de una trama poco trabajada.

LONGEVIDAD

Muchos vehiculos v power ups por descubrir, lo único grande de este

MUCHA VIOLENCIA FOREIGNER SONANDO POR LA RADIO DEL COCHE LO PEOR MISIONES REPETITIVAS

- RIVALES DEMASIADO DUROS - PILOTAJE DE LOS

VEHÍCULOS

RESUMEN

Imagina una versión de Twisted Metal con clasificación Triple X. Pues no se parece en nada a este

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA







↑ Usa el reloj para paralizar a todos tus rivales.

Siempre en la sombra

CRASH: NITRO KART

INFORMACIÓN DEL DUEGO
DESARROLLADOR: VICARIUS VISION
DISTRIBUIDOR: VIVENDI
LANZAMIENTO: NOVIEMBRE 2003
JUGADORES: 1-8 EN RED
WEB: WWW.CRASHBANDICOOT.COM
PEGI: +3

no es realmente un mal juego e incluso tiene algunos momentos divertidos, pero da la impresión de haberse realizado con prisa y sin muchas ganas, tratando de aprovechar el tirón que tiene el nombre de Crash Bandicoot entre los jugadores, una saga en decadencia desde que Naughty Dog vendiera la franquicia para realizar nuevos juegos y personajes.

n líneas generales, este titulo

En esta ocasión, el enemigo será el malvado emperador Velo, quien ha raptado a todo el mundo obligándolos a competir frente a sus hombres a lo largo de varios planetas para obtener su libertad, un total de cuatro mundos dividiéndose a su vez en diecisiete circuitos. La jugabilidad es realmente sencilla: escogemos un personaje, su kart y nos lanzamos a correr por cada circuito. Al igual que en su predecesor, Crash Team Racing, comenzaremos en un mundo central por el que nos desplazaremos según vavamos desbloqueando carreras. Ganando dichas competiciones, conseguiremos llaves hasta poder pasar al siguiente planeta, no sin antes superar alguna prueba que nos ponga el emperador, como vencer a sus mejores corredores. A lo largo de la carrera recogeremos diversos objetos, entre ellos las tipicas cajas de crash repletas de manza-

nas, zonas en el suelo que nos dan turbo y otros con los que golpearemos a los rivales que osen adelantarnos, ¿suena divertido, no? Si y no. Si lo miras como un juego concebido para los más pequeños de la casa, sí, seguro que a ellos les encanta por su sencillez y su baja dificultad (exceptuando las últimas competiciones). Pero la impresión general es que todo resulta demasiado genérico y simple, sin nada que destacar. Esta impresión se ve reforzada por un apartado técnico algo mediocre, que muestra unas texturas con una resolución muy pobre. Siendo francos, parece un calco de la versión PS2 que a su vez parece un calco de la versión PSone, con mejores texturas y diseño de circuitos, y no hemos exagerado demasiado. Para colmo, «disfrutaremos» de notables ralentizaciones, además de comprobar como nunca va totalmente fluido a lo largo de las carreras, echando de menos una mayor sensación de velocidad. Se puede salvar el apartado del sonido, con unas músicas pegadizas y un doblaje al castellano simplemente pasable. La inspiración tampoco se nota mucho en el diseño de los circuitos: no recordamos ninguno que nos parezca especialmente destacable y eso no es nada bueno. La mayoría son demasiado cortos como para pensar en estrategias de cara a las siguientes vueltas.



↑ Los últimos circuitos te pondrán a prueba.



↑ Carreras en mucho entornos.



★ Esquiva los objetos de tus rivales.



↑ La mascara te protegerá de los ataques.



♠ Es el momento DJ Crash en el juego.

) NEORMACIÓN

>>> VIVIR DE LAS RENTAS
De notable éxito en sus
primeras tres aventuras,
Crash ha bajado el nivel
en sus últimas producciones. Esperemos que
sus actuales creadores
piensen en regresar de
nuevo a las plataformas
para próximas versiones.



IMEROS ATRASA

DIRECTORIO DE DEMOS

ROX 1

>>>Video especial lanzamiento

>>> Project Gotham Racing

>>NHL Hitz 20-02

>>Mad Dash Racing

>>Fusion Frenzy

ROX 3

>>Wreckless

>>Amped: Freestyle Snowboarding

>>Blood Wake

>>Dave Mirra Freestyle BMX 2

ROX 4

>>Gun valkyrie

>>Oddworld: Munch's Oddysee

>>>Dead or Alive 3

>>Cel Damage

ROX 5

>>Jet Set Radio Future

>>NBA Inside Drive 2002

>>Max Payne

>>Dark Summit

>>>Crash Bandicoot

>>>Spider-Man: The Movie

>>Circus Maximus

>>Gun Metal

>>>Star Wars; Jedi Starfighter

ROX 7

>>>Conflict: Desert Storm

>>>Street Hops

>>Enclave

ROX 8

>>>Crazy Taxi 3

>>>Hunter: The Reckoning

>>>Taz: Wanted

>>>Battle Engine Aquila

ROX 9

>>Colin McRae Rally 3

>>>Deathrow

>>Rally Fusion

>>Chase >>Hitman 2

ROX 10

>>>Splinter Cell

>>> Deathrow

>>>Sega GT 200<u>2</u>

>>Chase >>Madden NFL 2003

ROX 11

>>ATV 2

>>>Battle Engine Aquila

>>>Tigre Woods 2003

>>>Tom Clancy's Ghost Recon

>>Quantum Redshift

ROX 12

>>ToeJam & Earl III

>>>Fireblade

>>Reign of Fire

>>NBA Inside Drive 2003

>>>Splashdown

>>>TransWorld Snowboarding

>>Mat Hoffman's Pro BMX 2

ROX 13

>>Indiana Jones and the Emperor's Tomb

>>Shenmue || >>>Panzer Dragoon Orta

>>The House of the Dead III

>>>Lamborghini

>>Vexx

ROX 14

>>Racing Evoluzione

>>MX Superfly

>>>Pro Race Drive

>>>Dr Muto

>>>Panzer Dragoon Orta

>>Colin McRae Rally 3

>>>Spider-Man

>>>Tom Clancy's Ghost Recon

ROX 15

>>Return to Castle Wolfenstein

>>Mortal Kombat: Deadly

Alliance

>>Kung Fu Chaos

>>MechAssault

>>V-Rally 3 >>>Yager



















CUPON DE PEDIDO

DATOS PERSONALES:

Nombre y apellidos DirecciónPoblación.... C. P. Provincia..... Teléfonos Correo electrónico ...

REMÍTAMOS EL CUPÓN POR CARTA, FAX O E-MAIL A:

XBOX SUSCRIPCIONES

Pº San Gervasio, 16-20 · 08022 Barcelona Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59 e-mail:suscripciones@mcediciones.es

FORMA DE PAGO:

Gastos de envío: 2,70 € Contrarrembolso Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A. Tarjeta de crédito (indicando fecha de caducidad) VISA (16 dígitos) American Express (15 dígitos) Caducidad: Nombre del titular: Firma: nº12 nº14

De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos que los datos que Vd. nos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatoria. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza expresamente la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc. (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con la consola Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X la casilla.

ADIÓS A LA NAVIDAD

¿QUÉ TAL se han portado los Reyes Magos? La tradicional avalancha de titulos navideños ya queda atrás y arroja un suculento balance para el objeto de esta sección. Ya están disponibles, al menos, una decena de nuevos títulos y todos de gran nivel. Desde el ansiado *Project Gotham Racing 2* al visualmente innovador XIII, pasando por los intensos shooters Rainbow Six 3, Counter-Strike e Island Thunder, el logrado Amped 2, el original Crimson Skies, el brillante Top Spin, el adictivo NBA Inside Drive 2004 o el entretenido último juego del universo Star Wars, Jedi Knight: Jedi Academy. No está nada mal.

Otros títulos, sin embargo, no han logrado llegar a la fecha prevista. La versión Xbox de Unreal 2: The Awakening, con su nuevo modo on line «XMP», se ha retrasado hasta el mes de febrero. Por su parte, Sega GT Online, la nueva versión del título publicado en 2002, también ha dejado pasar el cambio de año sin asomar la cabeza. Con todo, cualquier usuario de Xbox Live dispone de suficientes opciones como para permanecer entretenido las próximas semanas.

Live Noticias

MICROSOFT EMPIEZA A COBRAR

Para Mechassault y Dance Revolution

POR PRIMERA VEZ, Microsoft ha decidido cobrar a los usuarios que quieran descargar vía Xbox Live los últimos contenidos publicados para MechAssault y Dance Dance Revolution Ultramix. En ambos casos, la compañía carga la cantidad de 5,20 € en la tarjeta de crédito facilitada al darse de alta en Xbox Live.

La descarga para MechAssault ofrece dos nuevos tipos de juego -Check It y Take It- más tres nuevos mapas -Secret Outpost, Magma Fields y City Under Siege-. El contenido para Dance Dance Revolution -el juego de baile que todavia no ha sido publicado en España- consiste en un pack de canciones con cinco temas nuevos. Es la primera vez que Microsoft cobra por unos contenidos que se venían distribuyendo sin coste adicional. Es de suponer que, dependiendo del éxito de la medida, Microsoft profundizará en la vía de los contenidos de pago o no.

Sin embargo, otros juegos continúan recibiendo jugosas novedades a través de Xbox Live y de forma totalmente gratuita. Splinter Cell, por ejemplo, cuenta con dos nuevos niveles -Vselka Infiltration y Vselka Submarine- ya disponibles (ambos, por cierto, van a ser distribuídos en los próximos meses en nuestro DVD). Lo mismo que Ghost Recon: Island Thunder cuyos mapas responden a los nombres de Refinery y Beach. Para cuando leas estas líneas, también deberán estar disponibles otros dos llamados Ghost Town y Train Depot.

STAR WARS: BATTLEFRONT

Será un juego de acción enfocado al modo on line

SEGÚN han publicado diversos medios on line, LucasArts ha confirmado extraoficialmente un nuevo juego basado en Star Wars, un título que irá enfocado al juego on line, tanto las versiones de consola como la de PC. Y, además, será un juego bélico estilo Battlefield 1942.

Probablemente, a muchos no os sonará ese nombre. Battlefield 1942 es un juego on line de acción en primera persona, desarrollado por Digital Illusions y editado por Electronic Arts, que ha destacado por ofrecer una extraordinaria jugabilidad tanto por tiera como por aire, a pie o a bordo de todo tipo de vehículos. Vamos, como el multijugador de Halo pero ambientado en la Segunda Guerra Mundial y a una escala mucho mayor que incluía hasta 64 jugadores conecta-



dos en la misma partida. El juego estaba siendo desarrollado para PC y Xbox. Desgraciadamente, Electronic Arts decidió cancelar el desarrollo de la versión Xbox a principios del año pasado (aunque vuelven a sonar con fuerza rumores acerca de su futura publicación).

Battlefront será la oportunidad de recuperar un excitante planteamiento de juego con el atractivo de la licencia Star Wars. LucasArts no ha facilitado por el momento más detalles sobre el juego, aunque parece ser que no faltará el correspondiente nivel emulando la batalla del planeta helado Hoth. Star Wars: Battlefront será publicado en el segundo trimestre de 2004 para Xbox, PC y PS2. Del desarrollo se encarga Pandemic Studios (Full Spectrum Warrior).

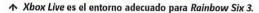




X⊖□X° L I V € ON LINE CONECTADO

Live Análisis

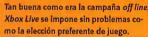






↑ La coordinación con el resto de jugadores es fundamental.











El shooter de referencia en Xbox Live

ANCY'S RAINBOW SIX

RAINBOW SIX se ha convertido en un éxito absoluto en Xbox Live y no es para menos ya que este titulo ofrece todas las opciones de juego que pueden pedirse. Las misiones de la campaña off line pueden jugarse en cooperativo tal cual o prescindiendo de la presencia de los rehenes y atacando a saco a por los terroristas. Las partidas on line también pueden jugarse en modo «Supervivencia» -gana el último jugador con vida-, «Supervivencia por equipos» -el más empleado en Live- o «Tirador Preciso» -deathmatch-, Este último es el que, de momento, menos éxito está teniendo, quizás por que la jugabilidad de

Rainbow Six no es la más adecuada para esa modalidad.

Pero es que, además, la fórmula general gana muchos enteros tras el salto al Live. Como ya sabían los usuarios de Wolfenstein, la combinación de juego en equipo en adición al Communicator resulta una de las más atractivas para un

shooter en primera persona. Y Rainbow Six se ve muy beneficiado de ello, de un notable control y del diseño de las misiones. Xbox Live aparece integrado con el juego desde el primer menú y la función «Optimach» permite configurar incluso el idioma de la partida. Ahora mismo es el shooter de referencia en Xbox Live.

Xbox Live-Los juegos

¿Quieres jugar on line? Enumeramos las posibilidades disponibles: los títulos que ya están a la venta y poseen opciones *Live*, bien de juego o de descarga de contenidos. Más abajo, recopilamos los títulos en preparación con un ojo puesto en Live.

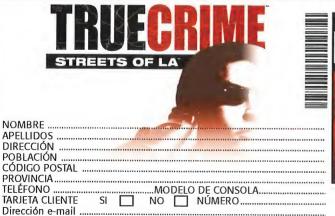
Próximamente Estos son algunos de los juegos que vas a poder disfrutar en breve.

JUEGO	DESARROLLADOR	EDITOR	GÉNERO	LANZAMIENTO
Conan	Cauldron	TDK	Acción	Diciembre 2004
Halo 2	Bungie	Microsoft	Shooter	2004
Operation Flashpoint	Bohemia Int.	Codemasters	Shooter por equipos	2004
Race Driver 2: URS	Codemasters	Codemasters	Carreras	Primavera 2004
StarCraft: Ghost	Blizzard	Vivendi	Acción/Aventura	Verano 2004
Unreal II: The Awakening	Tantalus	Atari	Shooter	Diciembre 2004



ENCUENTRAS MÁS BARATO TE DEVOLVEMOS LA DIFERENCIA







Rellena los datos de este cupón y señala los juegos que desees.

Ven a visitarnos a tu CentroMAIL y presenta este cupón al realizar la compra de tus juegos favoritos.

Y si no hay un CentroMAIL en tu ciudad, envíanos este cupón junto con tu pedido a:

CentroMAIL · Camino de Hormigueras, 124, ptal 5 - 5° F · 28051 Madrid.

Te lo haremos llegar por transporte urgente (España Peninsular + 4 euros, Baleares + 5 euros).

CADUCA EL 31/01/2004 NO ACUMULABLE A OTRAS OFERTAS O DESCUENTOS

Vive Live

Jugar en Live se ha convertido en un estilo de vida.

Pregunta a quienes lo han probado y te contestarán que es completamente distinto a jugar on line en cualquier otro sistema. Es cierto, desde hace años se puede jugar en Internet en un PC y el resto de las consolas también ofrecen esta opción. Sin embargo, Xbox Live es el mejor servicio de juego on line que hay. Xbox Live es lo mejor y punto. Hace meses que repetimos lo mismo: conéctate a Xbox Live, anímate y pruébalo... Y te aseguramos que tenemos mu-

chas razones para insistir tanto. Xbox Live representa lo mejor del presente de los juegos. No hace falta esperar: el servicio se lanzó en España y en siete países europeos más el 14 de marzo de 2002 y cuenta con centenares de miles de usuarios en todo el mundo. Podríamos empezar desde los orígenes y decir que el juego es una actividad social. Los videojuegos se han convertido en unas de las opciones de entretenimiento preferidas en la era digital que vivimos y han dejado de ser una actividad individual para transformarse en una actividad de grupo. Hasta ahora has disfrutado de los juegos a solas o con un par de amigos. ¿No te apetecería buscar a tus contrincantes entre los más de 500.000 jugadores conectados a Live? Además, puedes hablar con todos a través del auricular con micrófono Xbox Communicator. No es lo mismo teclear «socorro» que gritarlo a todo el equipo, por no hablar del pique que puede suponer hablar mientras se juega, reírse, enfadarse y compartir opiniones. Por si fuera poco, en Live puedes seguir actualizando tus juegos con múltiples descargas de personajes, niveles y estadísticas, así como ver las pun-



tuaciones de los jugadores de todo el mundo, y sobre todo de tus amigos y enemigos. Y si después de todo esto no te hemos convencido, no te queda más remedio que probar *Live* y comprobar tú mismo lo divertido que puede llegar a ser. Nunca fue más sencillo. En la revista hemos incluido una tarjeta que te permite probar el servicio gratis durante dos meses. Al finalizar este periodo de prueba puedes darte de baja (ni a un loco se le ocurriría) o seguir jugando a lo grande en *Xbox Live*. Estamos convencidos que seguirás, pues tras probar a jugar con gente de todo el mundo y hablar con ellos, ya no habrá vuelta atrás. No es una amenaza, sino una promesa. iTe lo pasarás en grande!

¿QUÉ HACE FALTA PARA CONECTARSE?

Para empezar a disfrutar de los dos meses de prueba de *Live* necesitas dos cosas: una conexión a Internet de banda ancha y una tarjeta de crédito. La conexión a Internet tiene que ser ADSL o por cable. Una línea RDSI no es suficiente y las conexiones por satélite no funcionan. Consulta con tu proveedor o con una tienda especializada los tipos de conexión y las tarifas disponibles. Entre los proveedores que soportan *Xbox Live* se encuentran Telefónica, AUNA y Wanadoo. El segundo elemento necesario es una tarjeta de crédito. No han faltado críticas a esta decisión. Sin embargo, se trata de un método de certificación muy seguro y a prueba de engaño. Cabe destacar que para la prueba de dos meses que te ofrecemos no se te cobrará ningún cargo en tu tarjeta. Si al finalizar la prueba decides seguir en *Live*, puedes escoger una suscripción anual de 59,99€ o mensual, de 6,99€. El cargo se te cobrará automáticamente en tu tarjeta de crédito. Además, puedes usar una tarjeta de crédito de prepago.

Siempre conectado: una vez conseguido tu Identificativo, puedes acceder a Internet con un PC y observar todas tus estadísticas, el calendario de los eventos, acceder a tu lista de amigos y ver quién está conectado.



XOOX LIVE ON LINE CONECTADO

Banda Ancha

Xbox Live ha sido creado para funcionar con la mayoría de las conexiones a Internet de banda ancha. Microsoft certifica a los proveedores que forman parte de su plan de Compatibilidad de Xbox Live con el logo «Compatible con Xbox». Si tu proveedor no tiene el logo, contacta con el para comprobar que la conexión sea compatible con Xbox Live. Lo mismo ocurre con los routers. Si el tuyo no tiene el logo, comprueba con tu proveedor que funcione con Xbox Live. Encontrarás un listado de proveedores del Plan de Compatibilidad en www.xbox.com/live. Si bien la mayoria de las conexiones y routers funcionan perfectamente,

es aconsejable contactar para asegurarse de su plena compatibilidad.

CÓDIGO DE SUSCRIPCIÓN

Se trata de un código que te permite acceder a Xbox Live durante un periodo de prueba de dos meses. La oferta es válida sólo para quienes se suscriben por primera vez al servicio y no se puede usar conjuntamente con otras ofertas o descuentos. Asimismo, si al finalizar los dos meses no te suscribes y decides seguir en Live por medio de otra oferta, perderás tu cuenta, tu nombre y los puntos hasta entonces acumulados.

Tipos de Conexión hay tres maneras de conectarse a xbox live

>>> CONEXIÓN DIRECTA



¿QUÉ NECESITAS?

- Un modem de banda ancha con un puerto Ethernet
- >>> Cable de red

HAY QUE DESTACAR OUE:

- >>> Es la forma de conexión más rápida Es ideal si no quieres compartir la cone xión a Internet con un ordenador
- >>> No podrás acceder a Internet simultánea mente desde tu PC y Xbox. Tienes que mover el cable y conectarlo a cada periférico cuando quieras acceder a Internet

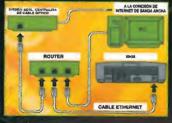
ESCOGE ESTA OPCIÓN SI:

- >> No te importa mover el cable entre el PC y Xbox
- No tienes un PC conectado a Internet y quieres tener tu Xbox siempre conectada

INSTRUCCIONES

- >>> Apaga Xbox y el cable módem o ADSL antes de conectar cualquier cable
- >>> Conecta el cable de salida del módem al puerto de conexión que se encuentra en la parte trasera izquierda de Xbox
- Enciende el módem y luego Xbox sin nin-gún disco en la bandeja de DVD de la con-
- >>> Te aparecerá el menú de Xbox Live en la pantalla. Sigue las instrucciones y suscribete al servicio
- Si tienes cualquier problema de conexión a Xbox Live llama al número de soporte técnico de tu ISP:
 - >>> Auna: 015
 - >>> Telefónica: 1004
 - >>> Wanadoo: 902 011 902

>>> CONEXIÓN A TRAVÉS DE UN ROUTER



¿QUÉ NECESITAS?

- >>> Módem de banda ancha con salida de red Ethernet
- >>> 3 cables de red >>> Router (ADSL / Cable)

HAY OUE DESTACAR OUE:

- Permite navegar con el PC y jugar en *Live* de forma simultánea
- Puedes acceder a Xbox Live incluso cuando tienes el PC apagado

ESCOGE ESTA OPCIÓN SI:

- Quieres jugar en Xbox Live y bucear en Internet con el PC al mismo tiempo
- No quieres mover el cable entre el PC y Xbox cada vez que quieres conectarte
- >>> Ya tienes una red local en casa y tan sólo necesitas conectar Xbox al router

INSTRUCCIONES

- Apaga Xbox y el cable modem o ADSL antes de conectar cualquier cable
- >>> Conecta el cable de salida Ethernet del módem al puerto de conexión del router >>> Conecta uno de los cables de salida
- Ehternet del router a la entrada Ethernet del PC
- >>> Conecta uno de los cables de salida del router al puerto de conexión que se encuentra en la parte trasera izquierda de Xbox
- >>> Enciende módem, router y PC
- >>> Comprueba que tienes acceso a Internet Si no puedes acceder a la red, comprue-
- en las instrucciones del router qué tipo de configuración aconsejan para
- acceder a internet 👀 Enciende el módem y Xbox sin ningún disco en la bandeja de DVD de la consola
- >>> Te aparecerá el menú de Xbox Live en la pantalla. Sigue las instrucciones y suscribete al servicio

>>> CONEXIÓN A INTERNET COMPARTIDA



(Utiliza la función ICS de Windows en el PC para conectar Xbox a Internet

¿OUÉ NECESITAS?

35 Un puerto de red libre en tu PC Un cable de red cruzado

HAY QUE DESTACAR QUE:

- >> Tienes que tener el PC encendido cada vez que entras en Xbox Live
- Si tu ordenador no tiene una tarjeta de red, tienes que instalar una
- >>> ICS es una función de Windows Millenium Edition (ME), Windows 2000. Windows 98SE y Windows XP

ESCOGE ESTA OPCIÓN SI:

- >>> El acceso a Internet de Banda Ancha so-porta sólo módems USB
- >>> Prefieres comprar e instalar una tarjeta de red interna o externa para tu PC, en vez de adquirir e instalar un router

INSTRUCCIONES

- Apaga Xbox, el cable módem o ADSL y el PC antes de conectar cualquier cable
- Conectar el cable USB de salida del módem a uno de los puertos USB del PC
- Conecta el cable de salida Ethernet del PC al puerto de conexión que se encuentra en la parte trasera izquierda de Xbox
- Enciende el módem y el PC >>> Comprueba que tienes acceso a Internet Si no tienes acceso a la red, configura ISC
- para conectarte Enciende el módem y Xbox sin ningún disco en la bandeja de DVD de la conso-
- >>> Te aparecerá el menú de Xbox Live en la pantalla. Sigue las instrucciones y suscribete al servicio

Diccionario

Algunas siglas de Internet

- >> ADSL Acronimo de Asynchronous Digital Subscriber Line. Un sistema que permite transmitir información digital por handa ancha por los cables de la conexión telefó-
- > Kopa Kilobit por segundo. Es la unidad de medida de la velocidad de transmisión de datos.
- >> SP Internet Service Provider. Es la compañía que te da acceso a Internet, como Telefónica. AUNA, Wanadoo etc.
- >> ISTORY Integrated Services Digital Network. Lo traducimos como RDSI. La primera y ya anticuada forma de acceso rápido a la red. 128Kbps no están mal para descargarse información de la Red, pero no es suficiente para disfrutar de live
- >> Dial-up: Así se llaman las conexiones por modem analógico. Los modelos más rápidos no superan los 56 Kbps. Siguen siendo una buena opción para quienes sólo utilizan el correo electrónico, pero para Xbox Live son demasiado lentos
- >> Ethomot El sistema que utilizan las LAN (redes locales), que suelen montarse en las oficinas. Gracias a la difusión de la banda ancha, cada dia hay más redes domésti-
- >>> LAN: Local Area Network. Es una red de acceso local que permite conectar varios PC o varias Xbox por medio de System

Xbox Communicator

El Voice Communicator no está incluido en la oferta de prueba de dos meses. Para disfrutar a tope de las funciones de Xbox Live este periférico es indispensable, Ahora se puede adquirir por separado del Starter Kit por 29.99€

Ofertas de operadoras españolas







Aprovecha esta oferta especial para tu Xbox:



Para contratar esta promoción llama gratis al 1015

ALTA GRATIS AL NET 300 (ahorro de 60,10€)

INSTALACIÓN GRATIS (ahorro de 60,10€)

2 MESES DE CONEXIÓN GRATIS (Internet)

2 MESES DE SUBSCRIPCIÓN GRATIS A XBOXº LIVE

JUEGO XBOX° COUNTER-STRIKE°

XBOX° COMMUNICATOR

defonica

nea ADSL

Telefónica te ofrece una solución completa y versátil. Puedes optar por la tradicional solución cableada o apostar por la comodidad con la conexión inalámbrica. Independientemente de dónde se encuentre la conexión, podrás conectar tu consola Xbox sin cables gracias al router inalámbrico y al adaptador incluido en la oferta.

Elige la opción que más se ajuste a tus necesidades, Telefónica tiene el kit ADSL que tú necesitas.

Con la línea ADSL de Telefónica podrás disfrutar de tarifa plana 24 horas al día para conectarte a Internet.



↑ El Starter kit Xbox Live, la clave del juego online en Xbox



↑ Uno de los routers convertibles en inalámbricos de la oferta de Telefonica.

← No pagues cuotas hasta febrero de 2004 (Promoción válida hasta el

7/01/2004). También puedes solicitar la instalación a domicilio del kit ADSL adquirido (conlleva un coste adicional).

Acércate a cualquier punto de venta de esta promoción

y llévate el pack ADSL más completo por tan sólo 99,99 € (PVPR).







Contrátalo llamando al 1004 o a través de www.telefonicaonline.com/xbox

Xbox Live es el servicio online de juego de Xbox. El Pack de inicio incluye el auricular con micrófono Xbox Comunicator, una suscripción de 12 meses al servicio Xbox Live y las demos de los juegos MotoGP y Whacked!™. Para conectarse a Xbox Live el usuario necesita una conexión de banda ancha, que se ofrece conjuntamente en este pack a un precio excepcional.

Disfruta navegando con Wanadoo **ADSL Router las 24** horas del día a un precio de 39 €/mes. Ahora con ROUTER 4 **PUERTOS Y ALTA GRATIS**, puedes crear tu propia red interna conectando hasta 4 ordenadores. Disfruta además de la IP FIJA GRATIS para convertir tu equipo en un servidor de correo. web o FTP.





X⊕□X" L¶V € ON LINE CONECTADO

Características del NET 300 de AUNA

- >>> Hasta un 25% más rápido que el ADSL
- >>> Mayor velocidad en el juego
- >>> Tarifa plana de Internet 24 h
- >>> Navega a gran velocidad (300/150 kbps)
- >>> Espacio para tu web de 25 MB
- >> 2 cuentas de correo POP y Webmail de 25 MB cada una
- >>> Soporte técnico permanente (24h)
- Para acogerse a la promoción es necesario disponer de una consola Xbox registrada (para registrar tu Xbox llama gratis al 900 94 89 52)
- Alquiler del Cable-módem 9€/mes. A los clientes que se hayan dado de alta en el servicio Net antes del 31/12/2003 se les aplicará una promoción del 100% de descuento en el alquiler del Cable-módem.
- Promoción válida para nuevas contrataciones del Net 300, o descuento equivalente en Pack Net 300, Pack
 TV 300 o Todo Incluido 300, por un período mínimo de 1 año de duración.
- Precios vigentes el 1/1/2004. Promoción vigente hasta el 15 de febrero.
- Impuestos indirectos no incluidos.







→ Y llévate gratis Counter-Strike, el

juego online más

popular.

16:

← Xbox Communicator, para hablar mientras juegas.

SI NO TIENES LÍNEA ADSL

- Solución cableada. Incluye: kit ADSL Módem Router Convertible en Inalámbrico + Starter Kit (XBOX) + 1 juego a elegir entre el Counter Strike y el Project Gotham City 2 + cable
- Solución inalámbrica. Incluye: kit ADSL + Módem Router Convertible en Inalámbrico + Tarjeta PCMCIA Inalámbrica + Starter Kit (XBOX) + 1 juego a elegir entre el Counter Strike y el Project Gotham City 2 + conversor Ethernet Wireless + cable

SI TIENES LÍNEA ADSL CON MÓDEM ROUTER

- Solución cableada. Incluye: Starter Kit (XBOX) + 1 juego a elegir entre el Counter Strike y el Project Gotham City 2 + cable
- Solución inalámbrica. Incluye: equipamiento ADSL Inalámbrico Unidad Pase Premium + Starter Kit (XBOX) + 1 juego a elegir entre el Counter Strike y el Project Gotham City 2 + conversor Ethernet Wireless + cable



→ Al comprar tu Kit ADSL puedes elegir entre Counter-Strike o Project Gotham Racing 2 para llevartelos junto con el Starter Kit Xbox Live a un precio muy especial.







Con Wanadoo ADSL WiFi disfrutarás de Acceso a Internet sin Cables, lo que te permitirá una total movilidad a la hora de conectarte, obteniendo además una mayor calidad y seguridad en las conexiones.

Contrátalo por tan sólo 59,90€ más, y te llevarás gratis un adaptador USB inalámbrico.



Disponible en:









Presenta este cupón en tu tienda Centro Mail habitual y llévate el juego que tú quieras de Microsoft para Xbox Live con un 50% de descuento.



↑ Date de alta en ADSL Wanadoo y en Xbox Live* y conseguirás dos juegos gratis: Project Gotham Racing 2 y Counter-Strike. Te los enviarán directamente a tu casa una vez comprobado el registro en ambos servicios.

* Para darse de alta en Xbox Live se requiere tarjeta de crédito Visa, MasterCard (EuroCard) o American Express.

MANÁLISIS DIRECTORIO



El planteamiento es muy simple. Tienen este galardón los juegos disponibles para Xbox que cuentan con una puntuación igual o superior a 8,5. Se trata de títulos que deben ser jugados por todo buen aficionado a los videojuegos que se precie.



AMPED 2
Analizado: ROX 22
Género: Snowboard
El nuevo rey de la
montaña; el referente de
los futuros juegos de acción
extrema.



AMPED: FREESTYLE SNOWBOARDING

Analizado ROX 02 Género: Snowboarding. El mejor juego sobre una tabla que hemos visto en mucho tiempo, por no decir el mejor de la historia. 8,7



BLINX:THE TIME SWEEPER

Analizado ROX 10
Género: Plataformas.
Al principio es difícil controlar el tiempo pero después es tremendamente divertido 8.0

ALIEN VS PREDATOR: EXTINCTION **ALL-STAR BASEBALL 2003** ALTER ECHO ANTZ EXTREM'E RACING ATARI TRANSWORLD SURF ARCTIC THUNDER ATV: QUAD POWER RACING 2 **AZURIK: RISE OF PERATHIA** BARBARIAN BATMAN: DARK TOMORROW BATMAN: VENGEANCE BATTLE ENGINE AQUILA **BIG MUTHA TRUCKERS** BLACKSTONE: MAGIC AN STEEL **BLOOD OMEN 2** BLOOD WAKE BLOODRAYNE BRUCE LEE: QUEST OF THE DRAGON **BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CHAOS BLEEDS BUSCANDO A NEMO CAPCOM VS SNK 2 EO CEL DAMAGE**

Analizado ROX 07 Analizado ROX 19 Analizado ROX 07 Analizado ROX 21 Analizado ROX 08 Analizado ROX 03 Analizado ROX 02 Analizado ROX 13 Analizado ROX 06 Analizado ROX 10 Analizado ROX 16 Analizado ROX 03 Analizado ROX 11 Analizado ROX 11 Analizado ROX 14 Analizado ROX 04 Analizado ROX 03 Analizado ROX 16 Analizado ROX 09 Analizado ROX 21 Analizado ROX 05 Analizado ROX 21 Analizado ROX 15 Analizado ROX 03

Género: Carreras Género: ETR Género: Béisbol Género: Acción Género: Carreras Género: Surf Género: Carreras Género: Carreras Género: Acción / Aventura Género: Beat'em-up Género: Acción Género: Acción / Aventura Género: Mech shoot-'em-up Género: Conducción Género: RPG Arcade Género: Acción / Aventura Género: Carreras / Acción Género: Acción Género: Beat-'em-up Género: Arcade Género: Carreras Género: Plataformas 3D Género: Beat-'em-up 2D

Un título para los amantes del Off Road, pero no para los de la velocidad. Agradará a muchos «jugones» pero defraudará a los auténticos seguidores de la saga. 6,9 La diversión máxima se alcanza cuando se juega en compañía de un amigo Empieza muy bien pero pronto se convierte en algo repetitivo y la originalidad desaparece Demasiado difícil para su público objetivo: los niños. 5,0 Sólo para los locos de los deportes extremos. Está bien si aceptas sus limitaciones. 6,9 Tendría más posibilidades con un mejor motor gráfico. 5.9 Por fin un juego de quads decente. Una pintoresca pero muy poco satisfactoria aventura de acción fantástica. Título bastante sólido que deja en buen lugar a los juegos de lucha. Un juego horroroso que no merece ni tu dinero ni tu tiemno. Mecánica simple, escasa jugabilidad y gráficos nada brillantes 4,5 Un juego de mechs que conjuga acción y estrategia. 8,1 Valiente intento de crear un juego original. 6,5 Una buena mezcla de acción y RPG a nivel superficial. 7,0 Podría haber sido uno de los grandes de no ser por su excesiva linealidad. Poco brillante y nada jugable. Tiene más de «¿Quién maneja mi barca?» que de «Titanic». Curiosa mezcla de juegos que da lugar a un título de acción realmente divertido. 7,0 Sencillo, llega a ser una continua repetición de golpes básicos. 2,5 7,9 Sin grandes complicaciones, consigue entretener a quienes lo están jugando. Constituye un modelo por la fantástica sensación de velocidad. 7,9 Tiene la peculiaridad de que todo transcurre bajo el agua con un pez payaso como prota Mezcla la nostalgia con una jugabilidad pegadiza y opciones on line Aspecto de ensueño, pero frenética jugabilidad y controles pasados de rosca.

BRUTE FORCE



Analizado ROX 17 Género: Acción Podría haber sido mejor de lo que es, pero el modo cooperativo compensa sus limitaciones. 8,5

BUFFY LA CAZAVAMPIROS



Analizado ROX 8 Género: Acción / Aventura Gran aventura que capta perfectamente la esencia de la serie de televisión. 8,5

BURNOUT 2: POINT OF



Analizado ROX 16 Género: Carreras. Un juego de coches arcade 100% adictivo y espectacular gracias a sus modos de juego.

CHAMPIONSHIP MANAGER TEMPORADA 01/02



Analizado ROX 4 Género: Fútbol estrategia. Una lección de cómo hay que hacer las cosas bienhechas. 8.8

CIRCUS MAXIMUS CLUB FOOTBALL COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE CONFLICT: DESERT STORM CRASH CRAZY TAXI 3 CRIMSON SEA D&D: HEROES DAKAR 2 DARK ANGEL DARK SUMMIT DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2 **DAVID BECKHAM SOCCER DEAD TO RIGHTS DEADLY SKIES** DEFENDER DIE HARD: VENDETTA **DINASTY WARRIORS 4** DINO CRISIS 3 DR MUTO **DYNASTY WARRIORS 3** EGGO MANIA **EL IMPERIO DEL FUEGO** EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA COMUNIDAD DEL ANILLO **FNCLAVE** ENTER THE MATRIX **ESPN INTERNATIONAL WINTER SPORTS**

Analizado ROX 06 Analizado ROX 21 Analizado ROX 07 Analizado ROX 08 Analizado ROX 06 Analizado ROX 09 Analizado ROX 15 Analizado ROX 22 Analizado: ROX 18 Analizado ROX 14 Analizado ROX 03 Analizado ROX 02 Analizado ROX 04 Analizado ROX 12 Analizado ROX 04 Analizado ROX 16 Analizado: ROX 18 Analizado: ROX 22 Analizado: ROX 22 Analizado ROX 14 Analizado ROX 11 Analizado ROX 09 Analizado ROX 11 Analizado ROX 10

Analizado ROX 10

Analizado ROX 16

Analizado ROX 04

Género: Shooter por equipo Género: Conducción Género: Conducción arcade G: Acción en tercera persona Género: RPG Género: Carreras Género: Acción Género: Snowboarding Género: BMX Género: Fútbol Género: Acción / Shooter Género: Simulador de vuelo Género: Acción G: Acción en primera persona Género: Lucha G: Acción en tercera persona Género: Plataformas Género: Acción / Aventura Género: Puzzle Género: Acción / Shooter Género: Acción / Aventura Género: Acción / Aventura Género: Acción Género: Deportes de invierno

Género: Carreras

Género: Deportivo

Género: Estrategia

Un juego de conducción con una idea original pero con un resultado malo. Nivel técnico elevado, muchas opciones de juego; muy recomendable para seguidores del Madrid y Barça. Un muy complicado juego de acción y estrategia. Satisfactorio y excitante, A pesar de su simplicidad admite muchas posibilidades y garantiza buenos ratos de juego, 8.3 No tiene suficiente chispa como para enganchar a los más exigentes 6.8 Un juego entretenido con mini juegos originales y adictivos. Si Koei desarrolla más juegos como éste, vamos a estar entretenidos muchos años. Nos hará pasar largas horas a la antigua usanza. Un juego de tablero en Xbox muy recomendable. Esta versión para Xbox ha sido mejorada notablemente. 6,8 Sólo apto para los verdaderos adictos a las curvas de Jessica Alba. 4,5 Ambicioso, pero no termina de convencer ni el control de los esquiadores ni su argumento, 4.0 Correcto, sin grandes alardes, que cuenta con la ventaja de no tener competencia en su estilo. 7,0 Si fuese un libro se titularia Como intentar ser FIFA y morir en el intento. 3,1 Los aburridos combates sin armas impiden que lo podamos calificar de extraordinario. Un simulador bastante decente pero con misiones demasiado simples. Simplón pero entretenido. Entretenido pero no brillante. Brillante a ratos y excesivamente repetitivo la mayor parte del tiempo. 6,0 Una opción poco recomendable a menos que seas un fanático de La jungla de cristal. 4,0 Diversión, adicción y sobretodo el largo tiempo que nos proporciona son sus mayores valores. 8.0 Sería un juego muy digno si no fuese por el sistema de cámaras que lo hace injugable. 6.0 Un buen título de plataformas, muy variado y divertido. Interminables horas de acción si consigues superar sus carencias Suficientemente bueno como para entretener bastante rato a dos jugadores. 6,5 Arcade sin complicaciones pero con unos controles mejorables. 5,5 La mejor recreación lograda hasta el momento de la obra de Tolkien en un videojuego. 7,7 Un juego que sólo divertirá a unos pocos. 6.9 No se trata de un producto derivado para exprimir la licencia, sino un producto con entidad propia dentro del universo Matrix. Un título antológico de deportes que pasará sin pena ni gloria por Xbox.

COLIN McRAE RALLY 3



Analizado ROX 10 Género: Conducción Muestra el significado de la palabra jugabilidad en su estado más puro.

COLIN MCRAE



Analizado ROX 20 Género: Carreras El Rey vuelve con más fuerza. No hay mejor juego de rallies que éste.

CONFLICT DESERT STORM



Analizado ROX 20
Género: Shooter
en primera
persona. Acción en
primera persona
junto a elementos
de simulación.

Extraordinario. 8,5

CRASH BANDICOOT: THE WRATH OF CORTEX Analizado ROX 4



T: THE WRATH
Analizado ROX 4
Género:
Plataformas
Repite la misma
fórmula de las
anteriores entregas,

DEAD OR ALIVE 3 Analizado ROX 2



Género: Beat-'emup. Es el juego de lu ha más espectacular que os atrapará con su ritmo endiablado v su profundidad táctica, 9,3

DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL



Analizado ROX 13 Género: Voleibol Un lujo para la vista v un manantial de diversión.

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: EL **RETORNO DEL REY Analizado: ROX 22**



Género: Acción EA finaliza la mayor saga literaria de todos los tiempos con un juego de acción incredible. 9,3

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES Analizado ROX



14Género: Acción / Aventura. Uno de los juegos más fieles a una licencia, y uno de los títulos del año. 8.5

ESPN NBA BASKETBALL **ESPN WINTER X GAMES SNOWBOARDING 2 EVIL DEAD: A FISTFUL OF BOOMSTICK** FI CARFER CHALLENGE FILA WORLD TOUR TENNIS FIREBLADE **FORD RACING 2** FREAKY FLYERS FREEDOM FIGHTERS FREESTYLE METALX **FURIOUS KARTING FUZION FRENZY GAUNTLET: DARK LEGACY GENMA ONIMUSHA** GLADIATOR

Analizado: ROX 22 Analizado ROX 06 Analizado: ROX 18 Analizado ROX 17 Analizado ROX 09 Analizado ROX 12 Analizado: ROX 22 Analizado ROX 21 Analizado ROX 20 Analizado ROX 21 Analizado ROX 12 Analizado ROX 02 Analizado ROX 07 Analizado ROX 03 Analizado: ROX 22 Analizado: ROX 22

Género: Deportes Género: Snowboarding Género: Acción Género: Carreras Género: Tenis Género: Shoot-'em-up Género: Carreras Género: Conducción Género: Acción Género: Carreras Género: Carreras Género: Party Game Género: Aventura arcade Género: Acción / Aventura Género: Lucha Género: Lucha

Sega es, de momento, la única firma que hace sombra a EA en esto del basket. 8,2 Un más que interesante juego de snowboard. 7,0 Más digno y entretenido que sus predecesores sin dejar de ser un juego de serie «B» 6.0 Correcto juego de F1 que falla en no tener la temporada actual y la falta de algunas opciones importantes. 6,9 2.8 No es la mejor opción para los amantes del tenis. Podía haber dado bastante de sí, pero se ha quedado en agua de borrajas. 4,0 La física de los vehículos arruina un conjunto que debió alcanzar el notable 5,7 Un arcade de conducción con algunas ideas originales que reparte diversión. 7,0 Un magnifico equilibrio entre acción descerebrada y táctica de guerrillas. 8.0 Absorbente, difícil y muy variado; el mejor juego de motocross del catálogo de Xbox. 7.8 6.0 Sólo ofrece diversión para unas cuantas partidas con nuestros amigos 5,0 A pesar del número de juegos, la mayoría son similares y sólo algunos son divertidos. Los nuevos toques roleros le dan algo de personalidad. 4,0 Te gustará si te divierten las aventuras de cortar y trocear que no sean demasiado ambiciosas. 6,5 Peleas y duelos a espada; bien presentado pero echado a perder por los problemas con la camara. Un título que quizás despierte la curiosidad de algunos jugadores entre tanto clon de otras cosas. 6.8

F1 2002

GLADIUS



Analizado ROX 4 Género: Carreras Todo lo que un aficionado querría encontrar: gráficos y conducción excelentes, 8,7



Analizado ROX 4 Género: Fútbol EA nos ha sorprendido gratamente con este título, un muy buen juego de fútbol. 9,

FIFA 2003



Analizado ROX 10 Género: Fútbol Una meiora sorprendente con respecto a las anteriores versiones de la serie FIFA, 9.4



Analizado: ROX 22 Género: Deportes El mejor simulador de fútbol incluye todas las licencias y una jugabilidad extraordinaria.

GRAVITY GAMES BIKE: STREET.VERT.DIRT **GROUP S CHALLENGE** GUN METAL GUN VALKYRIE HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA HITMAN 2: SILENT ASSASSIN **HUNTER: THE RECKONING INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2** ITALIAN IOB: L.A. HEIST JAMES BOND 007: AGENTE EN FUEGO CRUZADO JAMES BOND 007: NIGHTFIRE JUDGE DREDD: DREDD VERSUS DEATH JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS **KUNG FU CHAOS** LA GRAN EVASIÓN

Analizado ROX 10 Analizado ROX 21 Analizado ROX 07 Analizado ROX 05 Analizado ROX 11 Analizado ROX 09 Analizado ROX 17 Analizado ROX 06 Analizado ROX 04 Analizado ROX 21 Analizado ROX 06 Analizado ROX 12 Analizado ROX 21 Analizado ROX 15

Analizado ROX 14 Analizado ROX 19 Género: Aventuras

Género: BMX Género: Conducción Género: Acción / Shooter Género: Shoot-'em-up Género: Acción / Aventura Género: Acción Género: Acción Género: Acción / Aventura Género: Fútbol Género: Carreras Género: Shooter Género: Acción / Shooter Género: Shooter Género: Estrategia Género: Acción/Plataformas

Desafortunado intento de imitar el estilo del legendario Tony Hawk. 1,5 Un carreras entretenido que, gracias al modo carrera, nos llevará su tiempo completarlo. 7,7 Adictivo, divertido y espectacular en algunos momentos. 8.0 O te gusta o lo odias. A nosotros nos ha gustado y ha captado nuestra atención. 8.0 Buena recreación del mundo de Potter en una consola, pero demasiado fácil. 7,0 Gran cantidad de recursos y muchas opciones para volver a jugarlo. 8,1 8,0 Una buena muestra de cómo un cómic puede y debe trasladarse a los videojuegos. Demasiado muerto viviente, demasiado combate repetitivo. 7,5 Duro golpe en las esperanzas que teníamos puestas en este titulo 5.8 Se atasca nada más empezar; una oportunidad desaprovechada de crear algo interesante. 5,0 Por encima de todo, es un título muy divertido y jugable. Te hace sentir como si fueras el propio James Bond. 8.1 8,0 Dredd regresa con un título que sólo le hace justicia en momentos muy concretos. 5,7 Un correcto Tycoon que se va a convertir en un sueño para los amantes de los dinosaurios. 7,0 Un divertidisimo juego que mezcla el Kung Fu con el cine 8,1 Gran adaptación de esta memorable película, que hará las delicias de todos los aficionados. 7.6

FUTURAMA



Analizado: ROX 18 Género: Plataformas Imprescindible por su capacidad de divertir in parar, su elevado nivel técnico y su recreación perfecta de Futurama, 8.5



ROX 2 Género: Shooter En dos palabras: Im-presionante. Una verdadera obra maestra, 9.7

Analizado

INDIANA JONES Y LA TUMBA



Analizado ROX 14 Género: Acción / Aventura El mejor juego de Indy desde los tiempos de Fate of Atlantis. 8,7

INDYCAR



Analizado: **ROX 18** Género: Carreras Un simulador rápido, estratégico e inteligente sólo para los más osados.

LARGO WINCH **LEGENDS OF WRESTLING** LEGENDS OF WRESTLING II LOONS: THE FIGHT FOR FAME LOS SIMS MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER MAD DASH RACING **MANAGER DE LIGA 2003** MARVEL VS. CAPCOM 2 MECHASSAULT MEDAL OF HONOR: FRONTLINE METAL DUNGEON MICRO MACHINES MIDNIGHT CLUB II **MIDTOWN MADNESS 3**

Analizado ROX 09 Analizado ROX 06 Analizado ROX 13 Analizado ROX 08 Analizado ROX 15 Analizado ROX 19 Analizado ROX 02 Analizado ROX 11 Analizado ROX 10 Analizado ROX 11 Analizado ROX 11

Género: Aventura gráfica Género: Boxeo Género: Boxeo G: Acción dibujos animados Género: Estrategia Género: Shooter espacial Género: Carreras Género: Fútbol/ Estrategia Género: Beat-'em-up G: Shoot-'em-up de mechs Género: Shooter Analizado ROX 12 Género: RPG Analizado ROX 12 Género: Conducción Analizado ROX 19 Género: Carreras Analizado: ROX 17 Género: Carreras

Aventura gráfica que resultará entretenida a los amantes del género. Aunque muy divertido contra varios jugadores, es un juego básico y tedioso. 6.0 Un gran número de luchadores y un elenco impresionante de técnicas. 7.2 6.5 Cinco minutos de diversión anárquica y desechable pero no mucho más. El nuevo motor 3D y los modos de juego otorgan frescura a esta legendaria saga. Aunque no llega a la calidad de otros *shooters*, sabe entretener gracias a sus grandes dosis de acción. 8,1 Carreras frenéticas, divertido sobre todo en el modo multijugador. Si eres un estratega nato y estás harto de los entrenadores actuales del fútbol real. 8,0 Los límites del combate 2D resultan demasiado obvios. 7.5 Visualmente impacta, aunque en el modo de un jugador se queda corto. Un buen shooter que recrea el mayor conflicto del siglo pasado. 7.0 5,0 Sin trama ni razón real para hacer limpieza de las mazmorras. Diversión a raudales gracias a una acción estilo arcade. 6,5 7,0 Desafiante y divertido; recomendable para todos los amantes de los juegos de conducción. Aprendes a jugar muy pronto. Otra cosa es ganar, algo que sólo lograrán los expertos en conducción.

JET SET RADIO FUTURE



Analizado ROX 3 Género: Plataformas / Skate Un plataformas distinto y divertido. Es muy dificil resistirse a su encanto, 8.9

MAX PAYNE



Analizado ROX 4 Género: Acción Tiene acción, un estilo inconfundible y, por encima de todo, mucha adicción,

METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE



Analizado ROX 12 Género: Acción / Aventura Un MGS2 mejorado y ampliado para disfrute del personal, 9.2

MOTOGP 2



Analizado ROX 16 Género: Carreras El mejor simulador de conducción del catálogo de Xbox va sea sobre cuatro ruedas o sobre dos.

7.3

MANÁLISIS DIRECTORIO

MOTO GP: ULTIMATE RACING TECHNOLOGY Analizado ROX



Analizado ROX 5 Género: Carreras Unos gráficos de combinados con un sistema de control perfecto. 9.1

NBA LIVE 2004



Analizado **ROX 21** Género: Deportes Un título indispensable si eres un auténtico seguidor del básquet.

NBA STREET



Analizado ROX 15 Género: Baloncesto Destinado a convertirse en uno de los mejores títulos de baloncesto en Xbox. 8,7

OTOGI MYTH OF DEMONS



Analizado ROX 19 Género: Acción Jn juego frenético, difícil, espectacular muv recomendable para los amantes de la

MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING MINORITY REPORT MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE **MX2002 FEAT. RICKY CARMICHAEL** MYST III: EXILE NBA 2K3 NRA INSIDE DRIVE 2002 **NBA INSIDE DRIVE 2003** NBA JAM 2004 **NBA LIVE 2003 NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2** NEW LEGENDS **NFL FEVER 2003**

Analizado ROX 06 Género: Boxeo Analizado ROX 12 Género: Acción Género: Beat-'em-up Analizado ROX 13 Analizado ROX 13 Género: Carreras Analizado ROX 05 Género: Motocross Analizado ROX 09 Género: Aventura gráfica Analizado ROX 13 Género: Baloncesto Analizado ROX 04 Género: Baloncesto Analizado ROX 11 Género: Baloncesto Analizado: ROX 22 Género: Deportes Tiene Analizado ROX 10 Género: Baloncesto Analizado ROX 09 Género: Carreras Analizado ROX 05 Género: Acción / Aventura

A medio camino entre la simulación y la acción frenética Licencia desaprovechada en un beat'm'up' mediocre. 5,0 La saga vuelve por la puerta grande y no decepcionará a nadie Muy superior a su predecesor, saca brillo a un título con muchas posibilidades Nos hará disfrutar realizando saltos y piruetas. 6.0 Buena oportunidad para hacer algo más que disparar sin ton ni son. 6.8 Un título de baloncesto profesional que llega un poco tarde. 6.0 Un muy buen juego de baloncesto al que se le pueden practicar algunos retoques. Un título que se une a la intensa pugna por el trono del baloncesto mundial. punto fuerte en los mismo que las recreativas: la opción multijugador. 7,0 Su potencial entusiasmará a quienes gusten de los juegos deportivos 7,5 Nueva y buena oportunidad de poner a prueba tus habilidades al volante. 7.5 Un juego con taras que no tarda en hacerse repetitivo y aburrido. 4.9 Tiene toda la emoción y ninguno de los moratones de la NFL.

DRAGOON ORTA



ROX 14 Género: Acción Nos hemos quedado sin adietivos para alabar sus

Analizado

PHANTOM CRASH: Analizado ROX 10 BLUE SKY BRINGS Género: Lucha de

Analizado ROX 10



mechs Acción trepidante respaldada por un modo «Carrera» impresionante.

Género: Fútbol americano

GOTHAM RACING Género:



Analizado ROX 2 Conducción Un juego fantástico que nos recompensa por la rapidez y por el dominio del coche. 8,9

PROJECT GOTHAM Analizado: ROX 22 **RACING 2**



Género: Carreras Todos los usuarios de Xbox deberian probar y saborear este juego. Es mprescindible

NHL 2002 NHL 2003 NHL 2004 NHL HITZ 20-02 NHL HITZ 20-03 NHL2K3 **NIGHTCASTER: DEFEAT THE DARKNESS** ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE PIRATAS DEL CARIBE PIRATES: THE LEGEND OF BLACK KAT PRISONER OF WAR PRO BEACH SOCCER PRO RACE DRIVER

Analizado ROX 03 Género: Hockey sobre hielo Analizado ROX 10 Género: Hockey sobre hielo Analizado ROX 21 Género: Deportes Analizado ROX 02 Género: Hockey sobre hielo Analizado ROX 09 Género: Hockey sobre hielo Analizado ROX 14 Género: Fútbol americano Analizado ROX 14 Analizado ROX 05 Analizado ROX 02 Género: Plataformas Analizado ROX 20 Género: Rol

Género: Hockey sobre hielo Género: Aventura / Shooter Género: Acción / Aventura

Género: Puzzle / Aventura Género: Voley playa

Un espléndido título multijugador con pases y disparos que son un primor. Tan rápido, frenético, entretenido y completo como de costumbre. 8,2 Un simulador de deportes inteligente y frenético; aunque quizás es demasiado parecido al anterior. Apuesta por el espectáculo frente al realismo consiguiendo un resultado apetecible y disfrutable. Dotado con una gran profundidad y características originales. Un excelente juego de fútbol americano. 7,8 7,9 No hay nada meior para los entusiastas de la simulación del deporte. Puede que la idea central esté bien, pero la ejecución no. Un título divertido, muy bien realizado y con muchos buenos momentos a lo largo de la aventura. Un juego libre que te permite hacer todo aquello que tú desees. 7,0 Uno de aventuras que no saca el jugo a una historia interesante. 5,0 Acertada idea empañada por algunos defectillos como el juego de cámaras. 7,7 A pesar de contar con una buena idea, el juego no acaba de funcionar. 4.6

PROJECT ZERO



Analizado Género: Survival horror Innovador. agobiante y técnicamente muy cuidado 8.8

RACING **EVOLUZIONE**

Analizado ROX 05

Analizado ROX 07

Analizado ROX 20

Analizado ROX 15



Analizado Género: Carreras Un arcade de verdad para los amantes de los juegos de carreras.

RALLISPORT CHALLENGE



Analizado ROX 2 Género: Carreras No basta con correr mucho sino que tendrás que ser siempre el primero. 8,5

Un buen juego de coches que tiene un sistema de daños espectacular.

RETURN TO CASTLE



Analizado ROX 15 Género: Shooter en primera persona. Un increible shooter demoledor en su modo para un solo

7,0

8,0

6,3

6,9

6,8

4,0

8,0

8,2 8,5

PRO TENNIS WTA TOUR QUANTUM REDSHIFT RALLY FUSION: RACE OF CHAMPIONS RAYMAN 3 HOODI UM HAVOC RED CARD RED FACTION II ROBOTECH: BATTLECRY ROLLING SEGA SOCCER SLAM SHADOW OF MEMORIES SHREK SHREK SUPER PARTY SERIOUS SAM SOLDIER OF FORTUNE II: DOUBLE HELIX

Analizado ROX 08 Analizado ROX 09 Analizado ROX 11 Analizado ROX 14 Analizado ROX 05 Analizado ROX 18 Analizado ROX 11 Analizado: ROX 22 Analizado ROX 10 Analizado ROX 10 Analizado ROX 04 Analizado ROX 12 Analizado ROX 12 Analizado ROX 07 Analizado ROX 17

Género: Tenis Género: Carreras futuristas Género: Carreras Género: Plataformas Género: Fútbol Género: Shooter de mechs Género: Deportes extremos Género: Fútbol arcade Género: Puzzle / Aventura Género: Plataformas

Género: Party Game

Género: Shooter en 1º persona

Género: Shooter

Género: Tenis

Una muy buena opción a la espera de que Virtua Tennis llegue a Xbox. El mercenario Mullins en una conversión de pobre aspecto, aunque con buenos momentos.

Seguro que Konami hará un juego de tenis como mandan los cánones, pero no es éste. Si buscas velocidad, sin duda éste es tu juego. Fantástico en cuanto a entretenimiento y diversión. Un divertido plataformas que puede alardear de una factura visual notable. Tan sólo hace falta un poco de imaginación para crear algo divertido. G: Acción en primera persona Un entretenido título, con un excelente modo multijugador que debería contar con Xbox Live. Ni siguiera los seguidores del manga le sacarán algo de proyecho. Si necesitas dosis de acción callejera sazonada con cantidad de movimientos improbables, Más divertido si puedes jugar con un amigo. Interesante muestra de gestión de una línea cronológica. Un juego de plataformas sencillote y poco satisfactorio. El rostro de Shrek es un triste consuelo por la selección de simples minijuegos. Un shooter en primera persona diferente a todo lo que hemos visto hasta ahora.

ROCKY



ROX 9 Género: Increible y adictivo juego de boxeo.

SEGA GT 2002



ROX 10 Género: Conducción Duración, jugabilidad y ajustada simulación.

SHENMUE II



Analizado ROX 13 Género: Aventura/RPG Una experiencia de juego simplemente maravillosa.

SILENT HILL 2: INNER FEARS



Analizado ROX 9 Género: Survival Una obra maestra que quizás adolezca de un ritmo lento.

SOUL CALIBUR II Analizado



Analizado ROX 20 Género: Lucha El ejemplo a seguir para todos los futuros juegos de este género. 9,0

SPLASHDOWN



ROX 8
Género:
Carreras
Desarrollo
trepidante y curva
de dificultad muy
ajustada. 8,5

Analizado

SSX 3



Analizado: ROX 22 Género: Snowboard. El mejor SSX hasta la fecha: largo, desafiante, divertido e imaginativo. Imprescindible. 8,9

SSX TRICKY



Analizado ROX 8 Género: Snowboarding La diversión y la jugabilidad son dificilmente superables. 8,9

SPIDER-MAN: THE MOVIE
SPEED KINGS
SPY HUNTER
STAKE
STAR WARS JEDI STARFIGHTER
STAR WARS: LAS GUERRAS CLON
STAR WARS OBI WAN
STARSKY & HUTCH
STATE OF EMERGENCY
STEEL BATTALION
SUPERMAN: THE MAN OF STEEL
SX SUPERSTAR
TAO FENG: FIST OF THE LOTUS
TAZ: WANTED

Analizado ROX 05
Analizado ROX 18
Analizado ROX 16
Analizado ROX 16
Analizado ROX 06
Analizado ROX 02
Analizado ROX 18
Analizado ROX 18
Analizado ROX 18
Analizado ROX 13
Analizado ROX 19
Analizado ROX 19
Analizado ROX 19
Analizado ROX 16
Analizado ROX 10
Analizado ROX 10

Género: Plataformas
Género: Carreras
Género: Conducción / Shoot'em-up
Género: Party Game
Género: Shoot'em-up
Género: Acción
Género: Acción
G: Acción / Conducción
Género: Acción
G: Shooter de mechs con control.
Género: Carreras
Género: Garreras
Género: Beat'em-up
Género: Plataformas

Si eres un seguidor del cómic o la película, no quedarás decepcionado. 7,0 Muy recomendable para todos aquellos a quienes guste disfrutar de un buen juego de carreras. Una dosis de persecución con tiros del todo superficial y a ratos divertida. 6,7 Sencillo juego de lucha que saca todo el partido posible al pan nuestro de cada dia: el modo multijugador. 6,5 Muchas horas de diversión y multitud de extras por descubrir. Un buen juego, incluso para los no amantes del universo Star Wars. Y ése es el mejor elogio para una licencia. 7,7 Buen intento para romper con el tópico de los videojuegos basados en películas. 70 Si te gustan los arcades de carreras y además te gustan las pelis policiacas, éste es tu juego. 7.0 Su control y la inclusión de modos multijugador forman un juego mucho más completo en la versión Xbox 7.8 8,2 Excelente simulador de mechs que cuenta con un increible controlador. Una oportunidad desaprovechada que sólo satisfará a los fanáticos del personaje. 4,0 Un juego de carreras muy normalito con sólo unos puntos estéticos sobresalientes. 6,5 La contundencia de sus golpes, escenarios amplios y modelados de gran calidad forman un juego bastante divertido. 8.0 Para ser un juego basado en unos dibujos animados es poco divertido de jugar. 5.9

STAR WARS JEDI KNIGHT II: IEDI OUTCAST Analizado RO



Analizado ROX 10 Género: Acción / Aventura. Un buen juego de acción en primera persona basado en misiones

STAR WARS: LOS CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA



Analizado: ROX 19 Género: RPG La prueba viviente de que en occidente se pueden crear RPG asombrosos. 9,5

THE HOUSE OF THE DEAD 3



Analizado ROX 14 Género: Arcade de disparo. Un gran arcade que con una pistola multiplica el factor de diversión por dos. 8,5

TIGER WOODS PGA TOUR 2003



TD OVERDRIVE
TEST DRIVE OFF-ROAD WIDE OPEN
TETRIS WORLDS
TERMINATOR: DAWN OF FATE
THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND
THE SIMPSONS ROAD RAGE
THE SIMPSONS: HIT & RUN
THE THING
TIGER WOODS 2004
TOEJAM & EARL III: MISSION TO EARTH
TOM CLANCY'S GHOST RECON
TOTAL IMMERSION RACING
TOUR DE FRANCE
TOXIC GRIND

Analizado ROX 05
Analizado ROX 06
Analizado ROX 09
Analizado ROX 11
Analizado ROX 10
Analizado ROX 10
Analizado ROX 22
Analizado ROX 22
Analizado ROX 20
Analizado ROX 13
Analizado ROX 11
Analizado ROX 11
Analizado ROX 07
Analizado ROX 11

Género: Carreras
Género: Carreras
Género: Puzzle
Género: Shoot-'em-up
Género: RPG
Género: Conducción
Género: Carreras
Género: Survival Horror
Género: Simulador de golf
Género: Plataformas
G: Shooter basado en escuadrones
Género: Carreras
Género: Carreras
Género: BMX

Tiene una competencia con posibilidades visuales e interactivas demasiado superiores. 4.0 La idea no era mala, pero el resultado deja mucho que deseas 3,1 4.0 Ninguna versión de Tetris ha decepcionado tanto como ésta. Pobre explotación de una licencia prometedora. 5,0 Buenas cualidades pero extrema dificultad y no traducido al castellano. 7,9 Soportable por su simplicidad, voces divertidas y modo de juego con dos jugadores. 5,9 Mezcla GTA con Burnout 2 y escucha al Sr. Burns gritando en la calle a pleno pulmón: iExcelente! 7,2 Divierte mucho más que otros títulos conceptualmente mejores. 8.0 No se trata de una secuela, sino de una actualización. 7.4 Un entretenido y divertido plataformas aunque un poco simple. 8,0 Un gran estreno del género de acción táctica por equipos en Xbox. 8,4 5,7 No saca partido a su idea principal, pero puede resultar entretenido. Empañado por el escaso mercado con el que cuenta. No ofrece nada más de lo que ya has visto en otros titulos de BMX. 5,0

TIMESPLITTERS 2 Analizado



Analizado ROX 10 Género: Shooter Un juego en el que encontrar muchas cosas buenas.

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL



Analizado ROX 10 Género: Shooter por equipos. Empieza a demostrar las posibilidades técnicas de Xbox. 9.2

TONY HAWK'S PRO SKATER 3



Analizado ROX 3 Género: Skateboarding El más amplio y mejor juego de deportes extremos

TOP SPIN

Analizado: ROX 22 Género: Deportes Xbox Live y otras muchas virtudes convierten a este título en el mejor juego de tenis de la historia. 9,0

TRANSWORLD SNOWBOARDING
TUROK EVOLUTION
UFC: TAPOUT
V-RALLY 3
VEXX
VOODOO VINCE
WHACKED!
WORLD RACING
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2003
WORMS 3D
WAECKLESS: THE YAKUZA MISSIONS
WWE RAW
WWE RAW
WWE RAW
X-MEN: THE NEXT DIMENSION
X-MEN: 2: LA VENGANZA DE LOBEZNO

Analizado ROX 11 Analizado ROX 08 Analizado ROX 05 Analizado ROX 15 Analizado ROX 14 Analizado ROX 11 Analizado ROX 11 Analizado ROX 18 Analizado ROX 18 Analizado ROX 22 Analizado ROX 03 Analizado ROX 10 Analizado ROX 12

Analizado ROX 15

Género: Snowboarding
Género: Acción / Shooter
Género: Beat-'em-up
Género: Carreras
Género: Plataformas
Género: Plataformas
Género: Party Game
Género: Carreras
Género: Billar
Género: Cstrategia
Género: Conducción
Género: Wrestling
Género: Boxeo
Género: Beat-'em-up
Género: Acción

De factura visual impecable, pero ahí termina todo. Repleto de armas, acción y duración bastante aceptable. 8,0 Brutal unas veces y técnico otras, proporcionará grandes ratos de diversión 8.2 Sólo para aquellos que van a introducirse en el mundo de los rallies virtuales. 6,1 Un gran plataformas que cumple con todas las expectativas. 8,0 Un buen juego que se queda medias por su escasa longitud y su estándar jugabilidad 7,7 Otro party-game que no aporta nada nuevo. 6,0 Una gran licencia, pero le falta velocidad por los cuatro costados. 7,5 El mejor juego de billar que podamos encontrar, sin dudarlo ni un momento. 8.2 Divertida secuela que disfrutarán los fans de la saga. La cámara y la ausencia de Xbox Live desmejoran la experiencia. 7.3 Un espectáculo gráfico. El juego más divertido dentro del género de «correr y chocar». 8,0 No logra captar la rudeza del deporte en el que se basa. 5,3 Aunque el título es muy atrayente, se queda escaso en todos los niveles. Se podía haber convertido en uno de los referentes de los juegos de lucha. 6,0 Gran acierto en la recreación del personaje en un entorno interactivo. 6,5

TONY HAWK'S PRO SKATER 4



Analizado ROX 10 Género: Skateboarding Sin ninguna duda, el mejor Tony Hawk's Pro Skater hasta el momento.

UNREAL CHAMPIONSHIP



Analizado ROX 11 Género: Shoot-'em-up Se esperaba un mayor riesgo e innovación atendiendo a precedentes. 8,5

XII



Analizado: ROX 22 Género: Shooter Irresistible para los amantes del comic, previsible para los seguidores del género.



Analizado ROX 14 Género: Combate espacial. Un título con encanto, diseñado con habilidad y al nivel gráfico de Xbox.

ISCRIBETE! 12 NÚMEROS POR TAN SÓLO 58,35 €*

* Sólo para residentes en España. Precio en Europa: 95,00 €.



www.revistaoficialxbox.net

ASEGÚRATE TU EJEMPLAR DE LA REVISTA OFICIAL MEDICIÓN ESPAÑOLA



ioficial!

Todas las noticias del universo Xbox y los mejores análisis.

IJUGABLE!

Consigue un exclusivo DVD con demos jugables.

ILA PRIMERA!

Noticias, avances y análisis antes que nadie.

OFERTA ESPECIAL DE SUSCRIPCIÓN

SÍ, DESEO SUSCRIBIRME POR UN AÑO (12 NÚMEROS)
A LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA Y
PARTICIPAR EN EL SORTEO DE TOALLAS

DATOS PERSONALES:

Nombre y apellidos	
Dirección	
Teléfonos	
Población	
Provincia	C. P
Correo electrónico	

FORMA DE PAGO:		
Precio especial de 58,35 € (que supone un ahorro de 25,05 €). Europa: 95,00 €. Resto del mundo: 127,00 €		
Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.		
Tarjeta de crédito (indicando fecha de caducidad)		
VISA (16 dígitos) American Express (15 dígitos)		
Nº		
Nombre del titular:		
Caducidad: /		
Firma:		
Domiciliación Bancaria (excepto extranjero)		
Nombre del Banco o Caja		
Nombre del titular:		
C.C.C. Entidad Sucursal		
Control		
Nº de la libreta o cuenta		
Firma del titular:		
, a de de 2003		

REMÍTAMOS EL CUPÓN POR CARTA, FAX O E-MAIL A:

XBOX SUBSCRIPCIONES

o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones, S.A.

Pº San Gervasio, 16-20 · 08022 Barcelona Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59 e-mail:suscripciones@mcediciones.es

☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de Mc Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatoria. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza expresamente la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc. (EE.U.J.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con la consola Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X la casilla.



El disco de juegos que incluimos en cada ejemplar de la revista es exclusivo. Cada uno de ellos contiene demos jugables y películas de juegos para Xbox. Y para que no pierdas ni un minuto averiguando cómo puedes controlar a tus personajes favoritos o hacer que el deportivo corra más, te ofrecemos esta detallada guía donde encontrarás toda la información necesaria antes de empezar a jugar.

ES MUY FÁCIL escoger tu propio camino navegando en nuestro disco exclusivo de demos. Sólo tienes que utilizar el pad direccional, tanto derecho como izquierdo, para escoger una opción del menú. Cuando hayas decidido qué quieres hacer (jugar las demos, ver los vídeos o saber quiénes hacemos la revista), presiona el botón A para seleccionar la opción. Si quieres retroceder en el menú, presiona el botón B, y si presionas el botón blanco acercarás el zoom. Éstas son las pequeñas directrices que tienes que seguir para que aproveches al máximo todo lo que nuestro DVD exclusivo te ofrece, iDisfrútalo!



★ Éste es el controlador de Xbox y toda su gama de colores. A partir de ahora, se va a convertir en uno de tus más fieles compañeros.



Recuerda que para que el menú de nuestro DVD aparezca en castellano tienes que configurar este idioma en tu consola Xbox.

GRABBED BY THE GHOULIES



UNA SIMPÁTICA aventura de acción con cuerpo y alma de dibujo animado es la propuesta que nos llega desde Rare, un estudio de software adquirido recientemente por Microsoft y conocido

en los últimos tiempos por el trabajo realizado para Nintendo. En la demo encarnarás a Cooper, el protagonista de la aventura, quien viéndose obligado a refugiarse en una tétrica mansión de una tormenta nocturna, deberá enfrentarse a los, ejem, «escalofriantes» habitantes del lugar para rescatar a su amiga Amber. La mansión, propiedad del avieso Baron Von Ghoul, está formada por 50 habitaciones y cada una de ellas presenta un reto diferente; reto que, por desgracia, a menudo consiste en abrirse paso entre hordas de criaturas a golpe de silla, botella, pistola de agua y otros elementos decorativos que harán las veces de improvisadas armas. Pero cuidado: a veces creerás que has superado un reto sólo para encontrarte con un terrorifico sobresalto del que deberás reponerte presio-

PALANCA ANALÓGICA IZQ.	MOVER
Palanca analógica der.	ATACAR
Cruceta de dirección	SIN USO
BOTÓN A	COGER ARMA/SALTAR TEXTO
BOTÓN B	SIN USO
BOTÓN X	SIN USO
BOTÓN Y	SIN USO
GATILLO IZQUIERDO	ROTAR CÁMARA
GATILLO DERECHO	ROTAR CÁMARA
BOTÓN BLANCO	SIN USO
BOTÓN NEGRO	SIN USO

nando hábilmente una combinación de botones que aparecerá durante un corto periodo de tiempo en pantalla.

WRATH UNLEASHED



LUCASARTS es, sin duda, un sello más conocido por sus juegos de acción basados en el universo de Star Wars que por sus excelentes incursiones en los campos de la aventura gráfica o RPG. No obstan-

te, con Gladius, cuya demo incluimos en el disco de hace unos meses, y Wrath Unleashed, juego del cual os presentamos este mes la correspondiente demostración, va a pasar a ser un referente entre los amantes de la estrategia. Lo cierto es que, además de presentar un aspecto gráfico impactante, tanto Gladius como este Wrath Unleashed tienen muchas cosas en común: la importancia del terreno, diferentes personaies con sus puntos fuertes y débiles, habilidades especiales (en este caso, mágicas) y una mezcla de acción por turnos y combates en tiempo real, casi estilo arcade, capaz de encandilar a una gran variedad de jugadores diferentes. La demo te pone a los mandos de un ejército de criaturas míticas perfectamente

	Palanca analógica izq.	MOVER CÁMARA
-	PALANCA ANALÓGICA DER.	VISTA ARRIBA/ABAJO, ROTAR
0	CRUCETA DE DIRECCIÓN	NAVEGAR MENÚS
A	BOTÓN A	ATAQUE 1/SELECCIÓN
B	BOTÓN B	MAGIA/CANCELAR
X	BOTÓN X	ATAQUE 2
7	BOTÓN Y	ATAQUE MÁGICO/AYUDA
Ă	GATILLO IZQUIERDO	ALEJAR
7	GATILLO DERECHO	ACERCAR
5	BOTÓN BLANCO	SALTAR TURNO
	BOTÓN NEGRO	MAPA 2D
		······································

recreadas en una batalla a muerte contra la máquina o contra cualquier amigo que se preste a ello.

ED & DANGEROUS



ARMADO y peligroso. Así se define el protagonista de un juego de acción trepidante donde los hava. Y a tenor de esta demo, eso es exactamente lo aue nos ofrece LucasArts con este di-

vertido título. Roman, acompañado por sus peculiares colegas Rexus, Jonesy y Q1-11, deberá enfrentarse a golpe de metralleta, toneladas de originalidad y sentido del humor a auténticos ejércitos de monstruosas criaturas para superar diferentes retos. En concreto, la demo te ofrece la posibilidad de defender tu base durante 4 minutos (pierdes si dejas entrar en ella a más de 49 enemigos) o de «correr y disparar», que consiste, básicamente, en eso mismo, es decir, en abrirte paso entre las filas enemigas a balazo limpio, en esta ocasión para rescatar a tu amigo Rexus. Así que, si piensas que lo has visto todo en acción y diversión, piénsatelo dos veces; quizá cuando pruebes lo que hace una bomba Topsy Turvy decidas que, des-

	Palanca analógica izq.	MOVER/SALTAR
-	PALANCA ANALÓGICA DER.	MIRAR/GIRAR
	CRUCETA DE DIRECCIÓN	SELECCIONAR ARMA
	BOTÓN A	FUECO CECUNDADIO
	BOTÓN B	LLAMAR EQUIPO
B	BOTÓN X	RECARGAR
	BOTÓN Y	ENTRAR EN TORRETA
1	GATILLO IZQUIERDO	ZOOM/MIRA TELESCÓPICA
R	GATILLO DERECHO	FUEGO PRIMARIO
Q	BOTÓN BLANCO	SIN USO
	BOTÓN NEGRO	ARMA ESPECIAL

pués de todo, aún quedan cosas nuevas por decir en ese terreno. Nosotros así lo creemos.





FREAKY FLYERS



QUIZÁ RECUERDES unos dibujos animados que, con el título de *Los Autos Locos*, creó Hanna-Barbera a finales de los años 60. Desde entonces, en diferentes reposiciones televisivas, hemos podido disfrutar

con las peripecias de los hermanos Macana y su Rocomóvil, el Oso Miedoso con el Alambique Veloz o los inefables Pier Nodoyuna y su perro Patán. Pero como Risitas y compañía ya tienen su propio videojuego de carreras (*Wacky Races*), a los chicos de Midway no les ha quedado más remedio que inventarse hasta 13 nuevos personajes, esta vez a bordo de estrambóticos vehículos alados, para ofrecernos un título en la línea de la serie. Así, no fallan el comentarista de acento *yanky* o el típico héroe americano corto de luces y barbilla prominente que, por cierto, será el personaje que utilizaremos en la demo para intentar superar el circuito de Coyote Canyon quedando en primera posición. También podemos

	Palanca analógica izq.	MOVER
-0-	PALANCA ANALÓGICA DER.	SIN USO
Ŏ	CRUCETA DE DIRECCIÓN	NAVEGAR MENÚS
°		

<u>(1)</u>	BO
B	BO
X	BO
O	BO
Ă	GA
R	GA
Ö	BO
	BO

BOTÓN A	DISPARO
BOTÓN B	USAR ÍTEM
BOTÓN X	VISTA TRASERA
BOTÓN Y	PIRUETAS
GATILLO IZQUIERDO	FRENO
GATILLO DERECHO	GAS
BOTÓN BLANCO	RETÍCULA
BOTÓN NEGRO	SIN USO

competir con un amigo a pantalla partida o en un nivel especial en el que deberemos proteger un fuerte.

NHL HITZ: PRO



DENTRO de su prolífica división de juegos deportivos, Midway incluye una casi obligatoria -por espectacular- licencia de la National Hockey League (la liga norteamericana de hockey sobre hielo), con el objetivo de

deleitar a los jugadores que gustan de las emociones fuertes con una conversión para Xbox digna de este deporte. Estamos ante un enfoque virtual del hockey sobre hielo sin excesivas complicaciones estratégicas, que a su vez huye de controles demasiado complicados para, por el contrario, servir al jugador acción adrenalínica inmediata; en el caso de la demo que nos ocupa, una acción confinada a un único partido de exhibición contra otro jugador o contra la inteligencia de la consola. Así verás como, en muy poco tiempo, te habrás hecho con los mandos de todos tus jugadores, cuya facilidad de control no excluye movimientos realistas y acciones de juego tales como «pases de la muerte» tras las porterías, robos de pastilla

	PALANCA ANALÓGICA IZQ.	DIRECCIÓN
-\$-	PALANCA ANALÓGICA DER.	SIN USO
0	CRUCETA DE DIRECCIÓN	NAVEGAR MENÚS
A	BOTÓN A	PASE/CAMBIO JUGADOR
B	BOTÓN B	PROTEGER PASTILLA/EMPUJAR
	BOTÓN X	DISPARAR/ROBAR PASTILLA
Ö	BOTÓN Y	GIRO
	GATILLO IZQUIERDO	ELEVAR/BLOQUEAR PASTILLA
a	GATILLO DERECHO	TURBO
Ö	BOTÓN BLANCO	SIN USO

(puck, en el argot) y violentos derribos que casi podremos sentir en nuestros propios huesos.

SIN USO

BOTÓN NEGRO

BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CHAOS BLEEDS



ESTÁ COMPROBADO que Kalistos y sus infectos esbirros colmilludos no son capaces de dejar en paz a Buffy, la famosa cazavampiros, ni en su atractiva encarnación tridimensional para Xbox, que, por cierto, en este juego se ajusta

mucho a la realidad. No es lo único en la demo que refleja fielmente el espíritu de la serie; desde la música pasando por la representación visual de los monstruos, la agilidad en el uso de la estaca y en la lucha cuerpo a cuerpo de Buffy o la presencia de sus amigos, Xander, Spike y la joven bruja Willow, que también tendrán un papel importante en esta nueva aventura, todo recuerda al serial televisivo de culto en el que se basa el título. Y aunque la demo no nos deja demasiado tiempo para disfrutar de los encantos de nuestra cazadora de chupópteros favorita, lo cierto es que cumple con creces su cometido: ponernos, literalmente, los dientes largos

_	TOO BELLEY	
	Palanca analógica izq.	MOVER
5	PALANCA ANALÓGICA DER.	MOVER CÁMARA
	CRUCETA DE DIRECCIÓN	INVENTARIO
	BOTÓN A	PATADA
3	BOTÓN B	SALTO
1	BOTÓN X	PUÑETAZO
	BOTÓN Y	ESTACAZO
	GATILLO IZQUIERDO	MOVIMIENTO LATERAL
	GATILLO DERECHO	FIJAR OBJETIVO
	BOTÓN BLANCO	DEFENSA
	BOTÓN NEGRO	BLANDIR ESTACA

y hacernos desear hincarle el diente cuanto antes al juego completo. Lo esperamos con muchas ganas.

PELÍCULAS EN EL DVD

Trailers de juegos para Xbox



- >>> ROGUE OPS
- >> ARX FATALIS
- >>> RALLISPORT
 CHALLENGE 2
- >>> SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW
- >>> CONFLICT: DESERT STORM II
- >> TERMINATOR 3: RISE
 OF THE MACHINES

Querida revista oficial Xbox Edición Española...

Ya sabéis, si tenéis cualquier duda, pregunta, incertidumbre o comentario, podéis escribirnos una carta o tarjeta postal a:

> COMENTARIOS REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA Paseo San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona

	COMENTARIOS:
1	





EL GRAN RETO

STE MES, el Gran Reto tiene como gran protagonista la demo de *Grabbed by the Ghoulies*, o lo que es lo mismo, el esperado debut de los chicos de Rare en Xbox. El reto que os proponemos es muy sencillo: sólo tenéis que acceder al nivel de bonus «Poor Ol' Fiddlesworth» y tratar de conseguir el mejor tiempo posible.

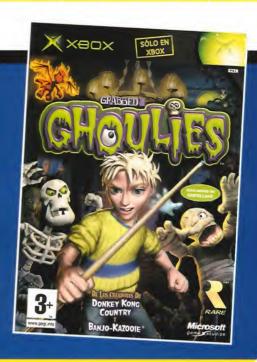
Si consigues una buena marca, tienes dos opciones para demostrarnos tus habilidades: enviarnos una foto de la pantalla en que se muestre la marca que has conseguido o bien grabar una cinta de vídeo con la secuencia en la que se aprecia tu tiempo, siempre acompañados del cupón anexo que encontrarás en esta misma página. Por cierto, y casi por aclamación popular: Sl, también podéis enviar las imágenes que toméis con cámaras digitales por correo electrónico (pero no olvidéis enviar simultáneamente por carta

el cupón adjunto). Y recordad que solamente es válido el envío de una puntuación.

¿Los premios? Las cinco mejores marcas que lleguen a la redacción recibirán como premio un juego *Grabbed by the Ghoulies*. Ya lo sabes, juega, participa y que tengas suerte. No olvides enviarnos la foto o el video junto con tus datos (y el cupón anexo) para que llegue antes del día 6 de febrero (último día para la recepción de los tiempos). Los ganadores del concurso serán publicados en el número 25 de la Revista Oficial Xbox Edición Española, correspondiente al mes de marzo.

La dirección para enviar vuestros tiempos es: Concurso Reto *Ghoulies* Revista Oficial Xbox Edición Española Paseo de San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona

xbox.mad@mcediciones.es





GANADORES

CUPÓN GRAN RETO

Envía el siguiente cupón con tus datos personales a: Revista Oficial Xbox Edición Española. El Gran Reto Ghoulies. Pº San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona. Entrarán en el sorteo los cupones recibidos antes del 10 de febrero. Los ganadores saldrán publicados en el número 25 de la Revista Oficial Xbox Edición Española (abril).

Nombre:									
Apellidos: .									
Dirección:									
Localidad:									
Provincia:									

Tiempo

□ De acuerdo con lo contempiado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos de que los datos que Vd., nos facilita serai incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, SA con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilita desa son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatorio. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comuniciándolo por carta a: MC EDICIONES, SA. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media in CE EUU J al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informaticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X esta interés. Si no consiente la cesión señale con una X esta

GRAN RETO

Tom Clancy's Rainbow Six 3

Entre todos los cupones recibidos con la mejor marca posible (45 muertos, 100% de efectividad) hemos procedido a un sorteo. Los cinco ganadores del juego completo han sido los siguientes:

David Machancoses Mas (Valencia)

David Jiménez García (Sevilla)

Francisco Soto Díaz (Granada)

Javier Ugarte Albizu (Navarra)

Iván Castañeda Ondical (Palencia)

T

TRUCOS



»MEDAL OF HONOR: RISING SUN

Accede a la opción de Passwords e introduce uno de estas palabras para conseguir la ventaja que desees:

BANNER: Invencible

TUSKFISH: Acceso a todas las misiones

JAWFISH: Munición ilimitada



EL CAZADOR DE SUEÑOS

JONES, Henry, Pete y Beaver son cuatro amigos unidos desde la infancia. Sus vidas cambiaron cuando no siendo más que unos niños y de forma imprevista salvaron heroicamente a un extraño humano llamado Duddits de ser atacado por un grupo de mayores. Más imprevistos fueron los extraños poderes que Duddits les transmitió, uniéndoles más allá de una amistad normal. Al cabo de unos años, tendrán que luchar unidos

contra algo nuevo y desconocido. Poco se puede añadir a la trayectoria del genial Lawrence Kasdan (Fuego en el Cuerpo, Grand Canyon, Silverado...), un director bregado en las lides del cine más comercial que siempre ha dejado su inconfundible huella en todas sus obras. El Cazador de Sueños, una his-



toria basada en un libro de Stephen King, es otra impecable producción con el membrete del director estadounidense. Con un Morgan Freeman sencillamente magnifico, Kasdan dispone el aterrador argumento de King con mano maestra y factura una película que te hundirá irremisiblemente en el sofá. INFORMACIÓN DEL DAD
DIRECTOR: LAWRENCE KASDAN
INTÉRPRETES: MORGAN FREEMAN, JASON LEE, THOMAS JANE
AUDIO: CASTELLANO E INGLÉS
EN DOLBY DIGITAL 5.1
GÉNERO: TERROR
DISTRIBUIDOR: WARNER

INSOMNIO

WILL DORMER, un veterano detective de la policia de Los Ángeles, viaja con su compañero Hap a un pequeño pueblo de Alaska para investigar el inquietante asesinato de una adolescente. Dormer y Hap se van acercando al principal sospechoso, el novelista Walter Finch

que vive apartado del pueblo. Durante una tensa operación de vigilancia en una playa rocosa y envuelta en niebla, Finch se esfuma en la bruma, consiguiendo escabullirse de Dormer. De repente se oyen unos disparos y Hap cae muerto. Resulta difícil comprender por qué esta película pasó sin pena i gloria por las carteleras

ni gloria por las carteleras de todo el mundo. Lo cierto es que el reparto es de primera línea -ahí están Al Pacino y Robin Williams ofreciendo dos interpretaciones mayúsculas- y las bondades que esconde el interesante argumento son muchas. Y es que en Insomnio, el thriller y el drama se conjugan con mano maestra y le dan fuerza a una historia apasionante que

atrapa al espectador de principio a fin. La dirección de Christopher Nolan, autor de la soberbia *Memento*, deja que brillen los actores y propicia un largometraje más que correcto de una factura impecable. Muy recomendable.

EXTRAS

➤Comentarios opcionales del director

DIRECTOR: CRISTOPHER NOLAN
INTÉRPRETES: AL PACINO, ROBIN
WILLIAMS, MARTIN DONOVAN
AUDIO: CASTELLANO E INGLÉS
EN DOLBY DIGITAL 5.1
GÉNERO: THRILLER

INFORMACIÓN DEL DVD

DISTRIBUIDOR: TRIPICTURES

- ➤Documental sobre el rodaje
- ➤Diario de producción
- **▶**Entrevistas
- **≯**Trailer
- >Y más..



LAS HORAS

VIRGINIA WOOLF, en un suburbio de Londres de comienzos de 1920, lucha contra su demencia al tiempo que comienza a escribir su primera gran novela: Mrs. Dalloway. Laura Brown, una esposa y madre que vive en Los Ángeles tras la Segunda Guerra Mundial, leyendo Mrs.Dalloway comienza a considerar llevar a cabo un devastador cambio en su vida. Clarissa Vaughan, una versión actual de la Mrs. Dalloway de Woolf, vive en la ciudad de Nueva York, enamorada de un amigo que está muriendo de sida. Magnífico y absorbente drama el que nos propone el talentoso director Stephen Daldry. Tres mujeres protagonizan tres historias con un nexo literario común en un lienzo que abarca asimismo tres épocas distintas. Para ello, el director de Billy Elliott se vale de Meryl Streep, Juliane Moore y Nicole Kidman, tres de las mejores actrices del momento. Con semejantes credenciales, resulta imposible hablar de fracaso: Las Horas es una película conmovedora que no os dejará indi-



INFORMACIÓN DEL DAD
DIRECTOR: STEPHEN DALDRY
INTÉRPRETES: JULIANNE
MOORE, MERYL STREEP, NICOLE
KIDMAN
AUDIO: CASTELLANO E INGLÉS
EN DOLBY DIGITAL 5.1
GÉNERO: DRAMA
DISTRIBUIDOR: UNIVERSAL

EL LIBRO DE LA SELVA 2

MOWGLI comienza una nueva vida con una encantadora familia formada por su hermanito Ranjan y su ami-

ga Shanti. Mientras tanto, en la selva, el oso Baloo echa de menos a su querido amigo y decide hacerle una visita. Atrapado por la alegría que supone ver de nuevo al viejo Baloo, Mowgli regresa a la selva sin el permiso de su nueva familia. La tensión aumenta cuando Mowgli se ve atrapado por el hipnótico he-

chizo de Kaa, la serpiente. Además, deberá enfrentarse de nuevo con su viejo enemigo el tigre Shere Kan, sediento por

consumar su venganza. ¿Nunca os habíais preguntado qué había sido de Mogwli y sus amigos de la selva? La segunda parte del legendario filme El Libro de la Selva está aquí para saciar tu curiosidad.

Elaborada con el mimo propio de los estudios Disney, en esta secuela vuelven los personajes de siempre para deleite de los que disfrutamos con la primera película. Pura diversión.

INFORMACIÓN DEL DUD
DIRECTOR: STEVE TRENBIRTH
AUDIO: CASTELLANO EN DOLBY
DIGITAL 5.1 Y DTS, INGLÉS EN
DOLBY DIGITAL 5.1 Y CATALÁÑ EN
DOLBY DIGITAL 2.0

GÉNERO: ANIMACIÓN
DISTRIBUIDOR: BUENAVISTA



PRÓXIMO NÚMERO REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

DEMOS JUGABLES EXCLUSIVAS DE:



NUEVOS ANÁLISIS

- >>> GTA Double Pack
- >>> Terminator 3: The War of the Machines
- >>> Max Payne 2: The Fall of Max Payne
- >>> Hunter: The Reckoning Redeemer
- >>> NBA Inside Drive 2004
- >>> Magic the Gathering: **Battlegrounds**

... Y más análisis de nuevos juegos presentados para Xbox.

Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy
Luke Skywalker cuenta contigo para unirte a la Academia Jedi, pero
el Lado Oscuro acecha tu camino.

>>> Arx Fatalis

Aventúrate en las catacumbas infestadas de demonios de Arx. ¿Podrás sobrevivir?

>>> Ford Racing 2
Ponte al volante de los modelos más conocidos de la legendaria

>>> Kao the Kangaroo 2

Con la ayuda de sus puños, este saltarín héroe «desfacerá» entuertos por doquier.

NBA Inside Drive 2004

Una de las grandes estrellas del panorama deportivo Disfruta del mejor basket del mundo.

Norms 3D 📂 🍑

Apúntate a esta alocada fiesta con ovejas explosivas y granadas

CONTENIDO DESCARGABLE

Splinter Cell - Vselka Infiltration

Sam Fisher viaja de vuelta a Rusia para capturar al poderoso Vselka.

XBOX CLASSICS

Tom Clancy's Splinter Cell

Disfruta de nuevo con el memorable debut de Sam Fisher en Xbox

>>> Conflict: Desert Storm

Regresa a la Guerra del Golfo con este increible shooter táctico por equipos.

>>> Tom Clancy's Ghost Recon

En tus manos está pararles los pies a los terroristas.

>>> ivídeos en el dvd!

- >>Auto Modelista
- >> Jade Empire
- >> Sega GT Online
- >> Sonic Heroes
- >> Steel Battalion: Line of Contact
- >>True Crime: Streets of L.A.
- >> Whiplash
- >> Worms 3D

...Y más vídeos de juegos Xbox

*TODOS LOS CONTENIDOS de la Revista Oficial Xbox Edición Española están sujetos a cambios.

SERVICIO DE VENTA POR CORREO:

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ 1499pts, URGENTE: 6€ 1998pts.)



.ISCAS EN VIDED_IL G A M E S H D P



GRAND THEFT AUTO PACK

GNEFG

BLOODY ROAR XTREME

DEUS EX 2

TERMINATOR 3

SALIDA OPTICA

TOP SPIN+DVD KIT

BROKEN SWORD

MAFIA

2 967 50 72 69 EMAIL: albacete@gameshop.es ALBACETE c/Nueva, 47 - 02002 ALBACETE

c/Pérez Galdós, 36 - 02003 ALBACETE

c/Plaza San Antón, 2 - 01001

ÁLAVA

ALBACETE 🔀

2 967 19 31 58 EMAIL: comercial@gameshop.es ALBACETE 🔀 💲 c/Melchor de Macanaz, 36 - 02400 HELLÍN (ALBACETE) 967 17 61 62

ALBACETE 🔀 c/Corredera, 50 - 02640 ALMANSA (ALBACETE) **2** 967 34 04 20 BADAJOZ

JEVA APERTURA!! c/Pedro Callejo Alonso, S/N 06004 BADAJOZ EMAIL: badajoz@gameshop.es

TORIA -GASTEIZ 🕿 945 120 927 EMAIL: vitoria@gameshop.es

IEVA APERTURA!!

BARCELONA 🔀 c/Santiago Rusiñol, 31 BAJOS - 08870 SITGES (BARCELONA) **2** 93 894 20 01 BARCELONA × \$

c/Parellada, 22 (LES GALERIES) - 08720 || ILAFRANCA DEL PENEDES (BARCELONA) ☎ 93 892 33 22 BARCELONA 🔀

Boulevard Diana, Escolapis, 12 Local 1B - 08800 BARCELONA VILANOVA I LA GELTRU **э** 93 814 38 99 вмы*с vianova@gameshop.es*

c/Benjumeda, 18 - 11003 CÁDIZ **956 22 04 00** CÁDIZ

Avda. Almirante León Herrero, S/N "C.C. SAN FERNANDO PLAZA"

\$ 11 11100 SAN FERNANDO (CÁDIZ) 🕿 956 59 16 68 CANTABRIA c/Juan XXIII, 1 - 39600 MALIAÑO - MURIEDAS (CANTABRIA)

🕿 942 26 15 94 EMAIL: santander@gameshop.es CORDORA c/Llanete de San Agustín, 1 14900 LUCENA (CÓRDOBA) 🕿 957 51 52 74

> GRANADA c/Arabial frente Hipercor - 18004 GRANADA **2** 958 80 41 28

JAÉN 🔀 UEVA APERTURA!! c/Paseo de Linarejos, 1 ù 23700 LINARES (JAÉN) 2 953 65 74 00 UEVA APERTURA!! LAS PALMAS

c/Juan de Bethencourt, S/N "C.C. AULAGA" L-18 35600 PUERTO DEL ROSARIO (FUERTEVENTURA) 🕿 928 546 100

c/Antonio Valbuena, 1 - 24004 LEÓN № 987 25 14 55 EMAIL: leon@gameshop.es UEVA APERTURA!! \$ c/Trinitaris, 4 Bajo - 25001 LLEIDA **2** 973 200 499

TARRAGONA × \$ c/Mare Molas, 25 BAJO - 43202 REUS (TARRAGONA) 977 33 83 42

c/Mónaco, 8 - Edificio Marte - 38650 LOS CRISTIANOS 👍 ARONA (TENERIFE) 🕿 922 75 30 52 EMAIL: tenerife@gameshop.es c/Cervantes, 4 BAJO · 45600 TALAVERA DE LA REINA (TOLEDO) ☎ 925 81 66 94

c/Bernat Fenollar, 11 (Zona Univ. Politécnica) 46021 VALENCIA 2 96 369 04 16 EMAIL: valencia@gameshop.es

VIZCAYA c/General Eraso, 8 - 48014 DEUSTO (BILBAO) 2 94 447 87 75 EMAIL: bilbao@gameshop.es

Avenida Antonio Miranda, 3 - 48902 BARACALDO (VIZCAYA) **94 418 01 08**

COUNTER STRIKE FIFA FOOTBALL 2004 COUNTER STRIKE

PROJECT G. RACING 2 NEED FOR SPEED UND.



C.DESERT STORM

29€

GLADIUS

GLADIUS

SONIC HEROES

COMMANDOS 2

GI ADIATOR

29€

SIMS BUSTIN OUT

RALDUR'S GATE! IN MY TANGEROU!

DINO CRISIS 3





SPLINTER CELL







NBA I.DRIVE 2004







MOH BISING SUN







RAINBOW SIX 3

SWAT GST



59€









SI ESTÁS INTERESADO EN NUESTRA RED DE FRANQUICIAS INFÓRMATE EN EL TELÉFONO 967 193 158, EN EL FAX 967 193 391 O EN EL E-MAIL FRANQUICIAS@GAMESHOP.ES



Xbox *Live*"es la nueva era del juego en banda ancha que te permite competir contra tus amigos. Y ahora, sólo por tiempo limitado, al comprar uno de los 13 títulos seleccionados entre nuestra gama de más de 50 compatibles con Xbox *Live*", te llevas 2 meses de prueba gratis.















it's good to play together www.xbox.com/live

XIII — © 2003 Ubi Soft Entertainment. All rights reserved. © 2003 Van Hamme — Vance / Dargaud Benelux (DARGAUD - LOMBARD S. A.) GHOST RECON: ISLAND THUNDER — © 2002 Red Storm Entertainment. All Rights Reserved. TOM CLANCY 'S RAINBOW SIX 3 — © 2003 Red Storm Entertainment. . All Rights Reserved. Rainbow Six is a trademark of Red Storm Entertainment in the U. S. and/ or other countries. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubi Soft Entertainment company. Ubi Soft and the Ubi Soft logo are trademarks of Ubi Soft Entertainment in the U. S. and/ or other countries. © 2003 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, Microsoft Game Studios, Project Gotham Racing 2, Top Spin, Amped, Xbox, Xbox Live and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/ or other countries. Ferrari, Enzo Ferrari, all associated logos, and the Enzo Ferrari distinctive designs are trademarks of Ferrari S. p. A.